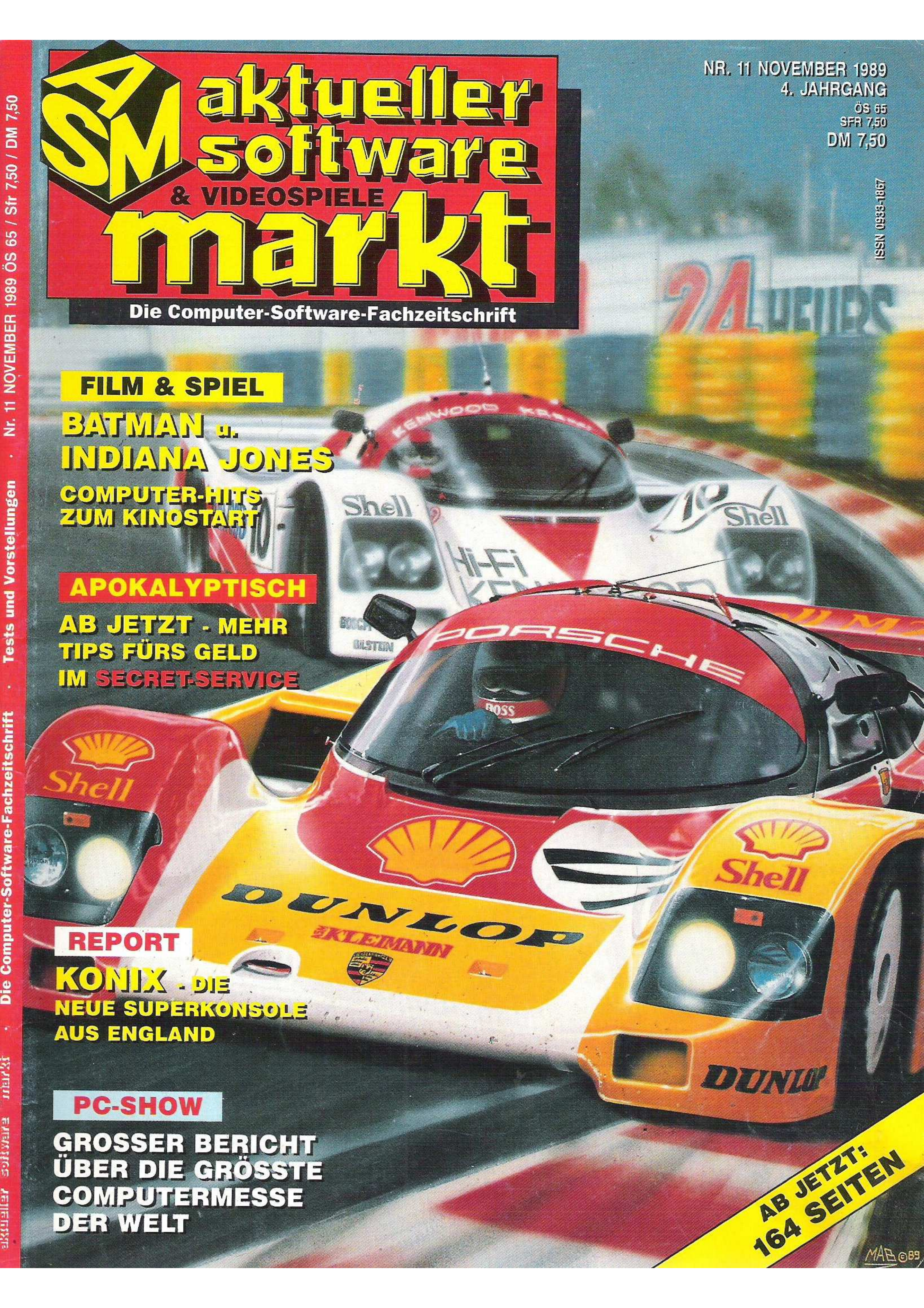
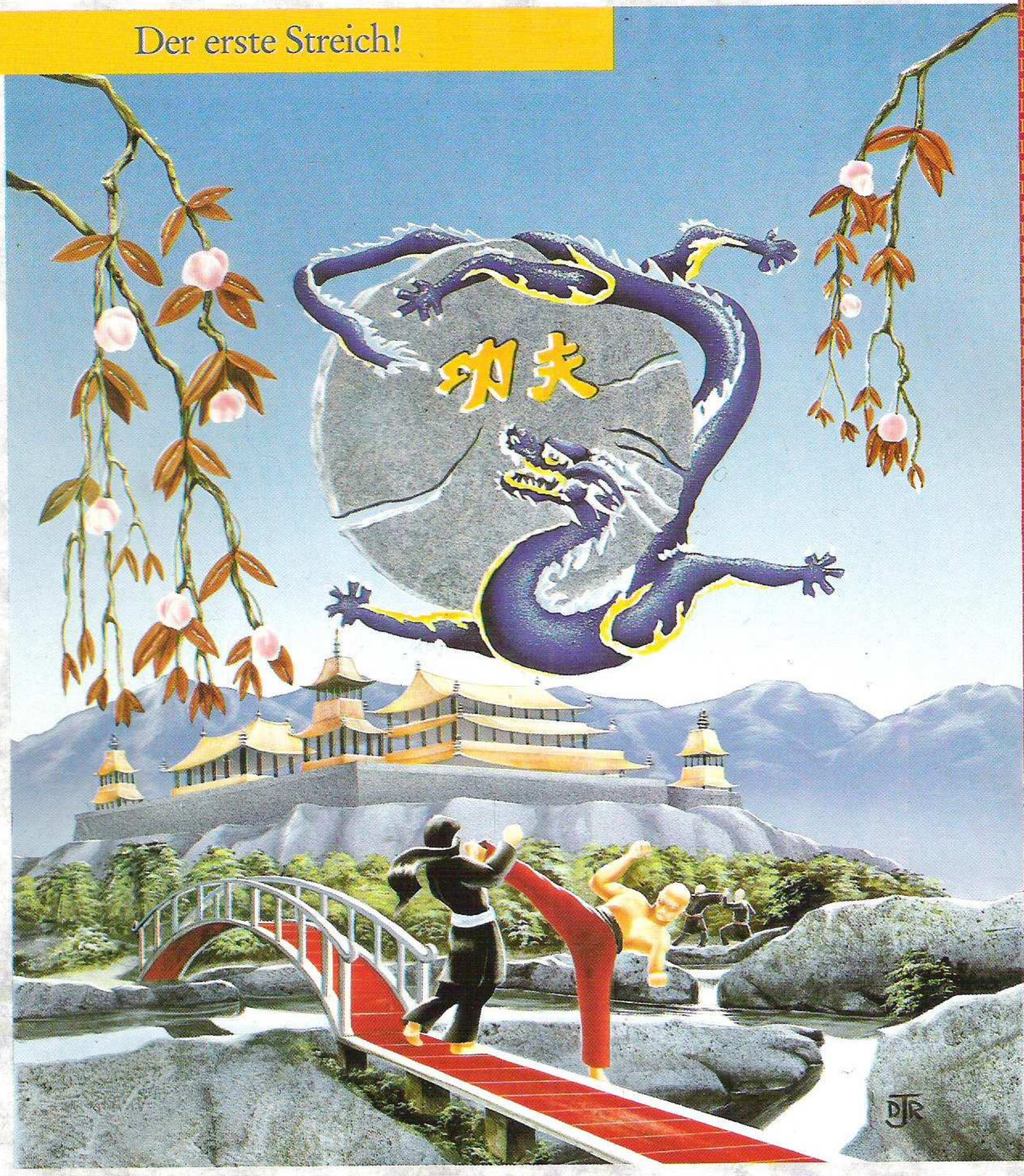

ASM
aktueller software
& VIDEOSPIELE
markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
NR. 11 NOVEMBER 1989
4. JAHRGANG
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
FILM & SPIEL
BATMAN u. INDIANA JONES
COMPUTER-HITS ZUM KINOSTART
APOKALYPTISCH
AB JETZT - MEHR TIPS FÜRS GELD IM SECRET-SERVICE
REPORT
KONIX - DIE NEUE SUPERKONSOLE AUS ENGLAND
PC-SHOW
GROSSER BERICHT ÜBER DIE GRÖSSTE COMPUTERMESSE DER WELT
AB JETZT: 164 SEITEN
aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 11 NOVEMBER 1989 ÖS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50
24 HEURES
PORSCHE
Shell
DUNLOP
KLEMANN
Hi-Fi
KENWOOD

Der erste Streich!



Der alte Meister im Shaolinkloster hatte es von Anfang an gespürt. Der Junge, den er im letzten Winter aufnahm, hatte das Zeug zu einem ganz Großen.
Dennoch würde es ein harter Weg für ihn werden, bis er die letzte große Prüfung bestehen würde.
Chambers of Shaolin stellt ein neues Konzept in dem Genre der Kampfsportspiele dar. Sie müssen zuerst in Trainingssequenzen die einzelnen Fertigkeiten der Shaolinkunst erlernen. Mit dem so entstehenden Charakter kann der Spieler dann entweder gegen den C 64, Amiga oder ATARI-ST Computer spielen oder gegen die Charaktere von Freunden und Bekannten.

Gut gemacht, Thalion!

THALION

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:

Straße:

PLZ: Ort:

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft
Das Programm

War dies die letzte?



Chefredakteur Manfred Kleimann zur Abwechslung mal stressfrei. *(Foto: top)*

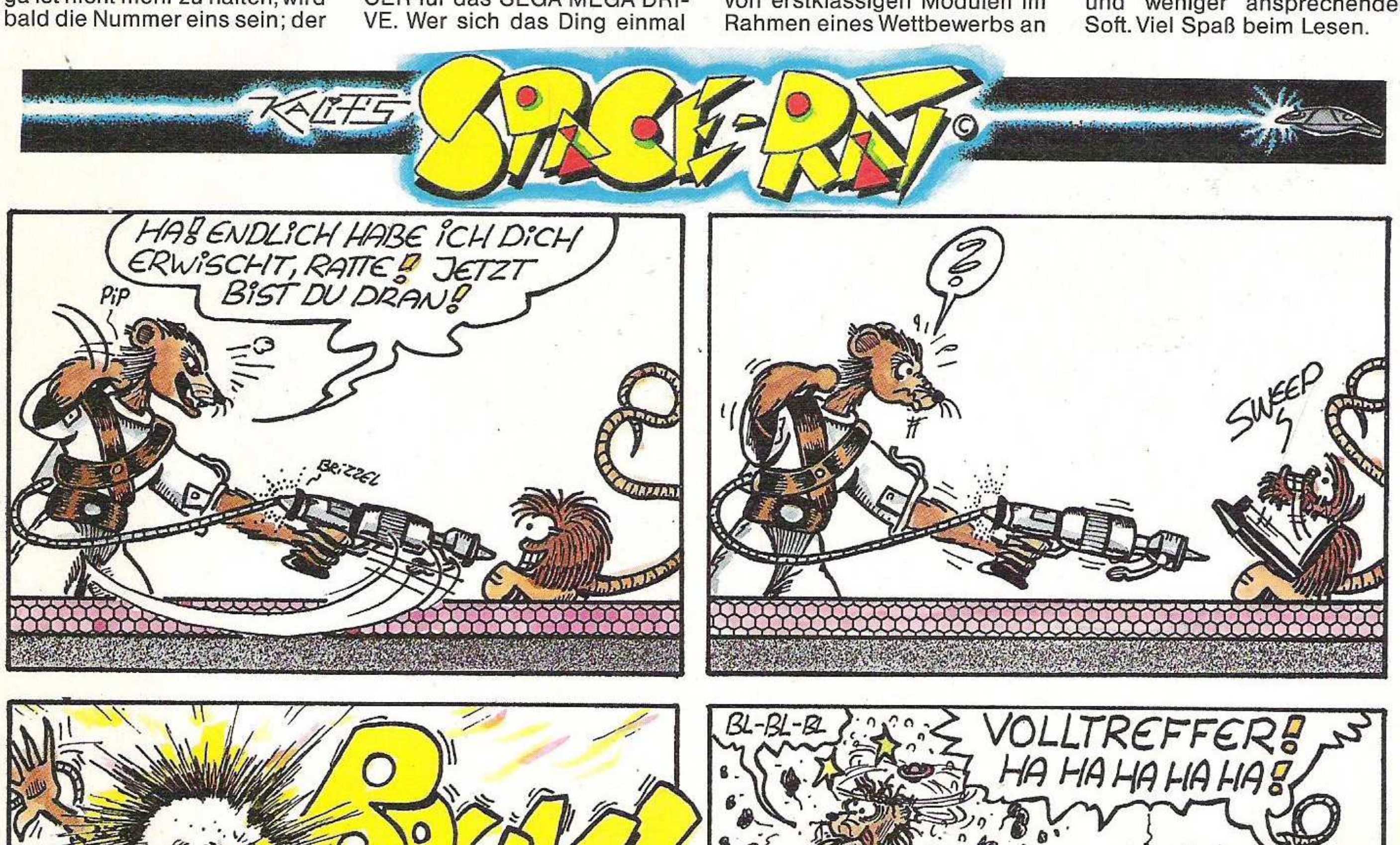
Keine Angst, liebe Leser, diese Überschrift bezieht sich (noch – ha, ha!) nicht auf ASM. Es stellt sich hier eher die Frage, ob die „große alte Dame" der Hard- und Software, die PC SHOW in London, in diesem Herbst und in dieser Form ihren letzten Auftritt hatte. Eins steht jedenfalls jetzt schon fest: EMAP, das britische Verlagshaus, plant für den September 1990 eine EUROPEAN COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW.

Somit würde Earl's Court in London nur noch ausschließlich für die Präsentation von Games den Gastgeber spielen. Aber zunächst wollen wir uns auf das Geschehen 1989 konzentrieren. Die Stände waren z.T. kleiner (Kosten sind wiederum gestiegen), viele Software-Häuser quartierten sich in Hotelsuiten außerhalb der Show ein, während einige der vermeintlich „Kleinen" sich erst gar nicht in Englands Metropole blicken lassen konnten. Doch: Im Vergleich zur Show '88 war meiner Meinung nach einiges mehr an neuen Produkten zu bestaunen. Auch der Trend hin zu 16bit ist unverkennbar. Selbst im Lande der Spectrum – und ST-Super-Sales sieht's jetzt so aus: Der Amiga ist nicht mehr zu halten, wird bald die Nummer eins sein; der PC folgt auf dem Fuße, während sich der ST und der C-64 (sowie Amstrad und Spectrum auf der Insel) so langsam mit dem Gedanken an einen definitiven Abstieg in die 2. Bundesliga vertraut machen müssen. Mehr zu der PC SHOW '89 ab der Seite 92!

Es ist nicht zu glauben: Da wartet ASM fast ein ganzes Jahr auf einen MEGA-HIT – und es kommt keiner. In der vorigen ASM hatten wir das große Glück und das phantastische GUNHED, um wieder einmal ein Programm mit dem begehrtesten STERN auszuzeichnen. Damals für die PC-ENGINE. Auch diesmal haben wir ein Modul einer „Edel-Konsole" zum MEGA-HIT gekürt. Es handelt sich um WORLD CUP SOCCER für das SEGA MEGA DRIVE. Wer sich das Ding einmal eingeladen hat, kommt so schnell von der Kiste nicht mehr los. Phantastisch! Unsere SECRET-SERVICE-Abteilung hat, trotz der bevorstehenden ASM-SPECIAL zum gleichen Thema, es diesmal auf 17 (!) Seiten gebracht. Das wird vielen von Euch munden.

Noch ein paar Facts zu der Ausgabe, die Ihr gerade in den Händen haltet: BOMICO „verlost" einen Führerschein; CWM will 'ne PC-ENGINE, ein SEGA MEGA DRIVE sowie eine Reihe von erstklassigen Modulen im Rahmen eines Wettbewerbs an ASM-Männer und -Frauen bringen. In dieser Ausgabe gibt es kein Programm, das so schlecht war, um den Titel des FLOPs zu erhalten (dafür aber haben wir unsere „Hitscheibe" mit den Titeln aufgefüllt, die „dicht davor standen").

Aber blättert ruhig mal selbst durchs Heft; macht Euch Eure Gedanken zu dem ein oder anderen Spiel, so wie wir das über die letzten vier Wochen auch getan haben. Es gibt wieder ein buntes Gemisch aus Gutem und weniger ansprechender Soft. Viel Spaß beim Lesen.



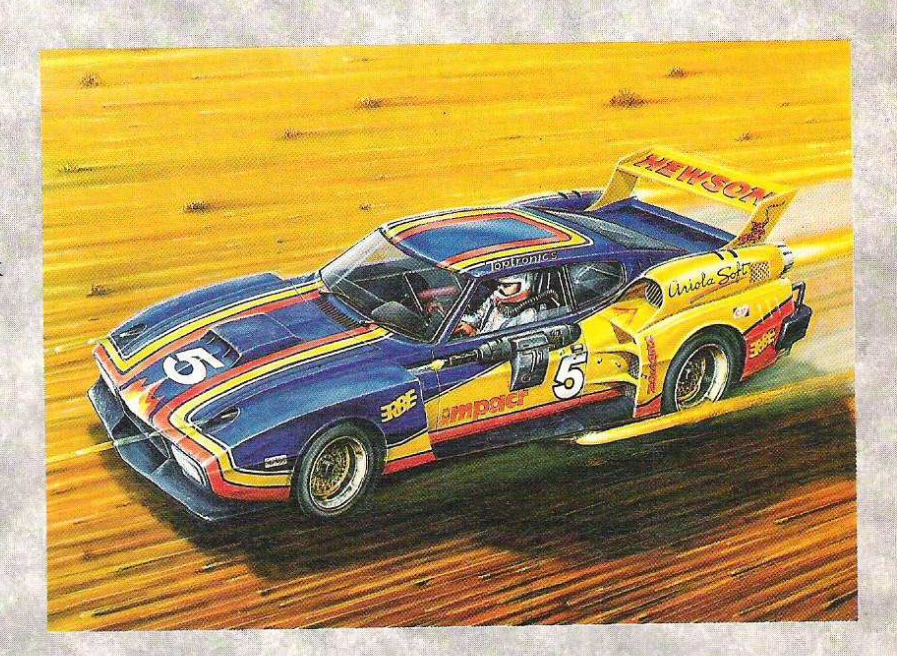


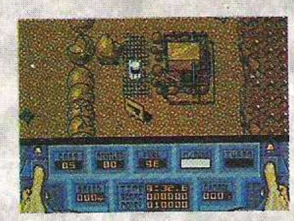


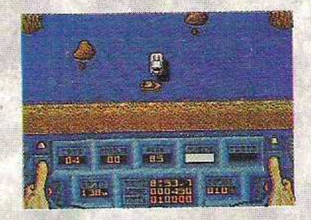
Die Seite

5TH GEAR

Die erste illegale Autorennen-Simulation für ST und Amiga, bei dem alle Mittel recht sind, die zum Sieg verhelfen. Rasante Action, hervorragende 16-Bit-Grafik machen die neue Simulation von Hewson zum Leckerbissen. Wer gewinnt kassiert 'ne ganze Menge Kohle und vielleicht sogar ein neues Auto.



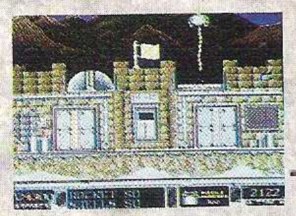


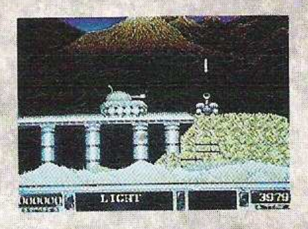




BATTLE VALLEY

Wer wagt gewinnt! Mit diesem Motto sollte jeder bei BATTLE VALLEY für Amiga einsteigen. Knallharte Aufgaben sind zu bezwingen, um die westliche Welt vor rücksichtslosen Terroristen zu befreien.
2 Raketen müssen gefunden und entschärft werden. Unterhaltung für Draufgänger – natürlich von Hewson.



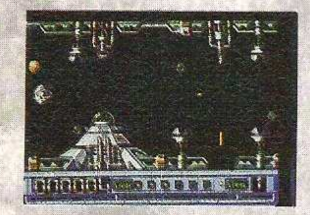




SLAYER

Ein astreines Shoot 'em up-Spiel von den Action-Spezialisten. SLAYER bringt nicht nur den Joystick ins Schwitzen. Die feindlichen Mutterschiffe am Ende eines jeden Levels sind eine Herausforderung.
Neu für Amiga und Atari ST.





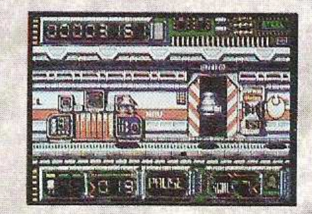




STEEL

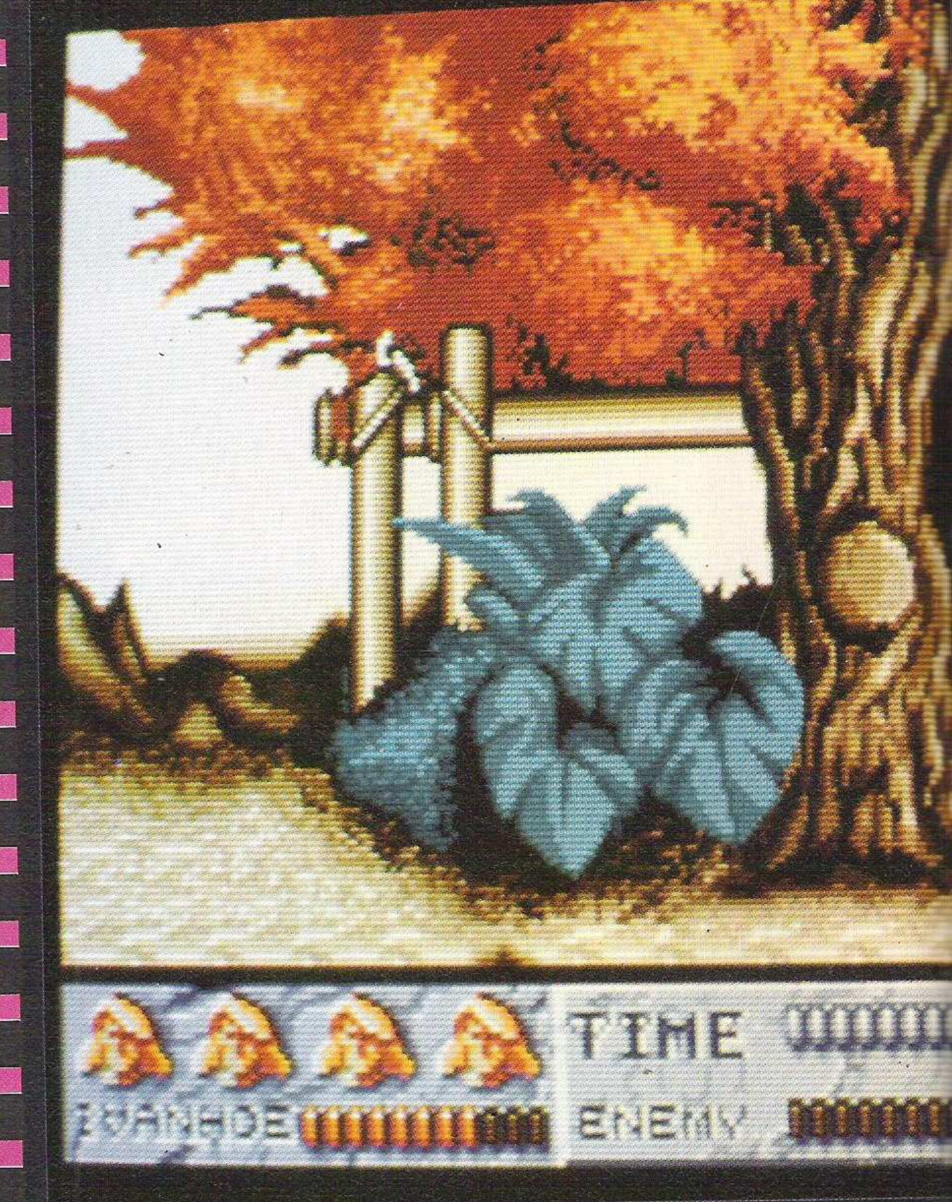
Roboter haben das Raumschiff STEEL gekapert und sämtliche Systeme außer Gefecht gesetzt. Ihre Aufgabe: Finden Sie STEEL und bringen Sie es dem rechtmäßigen Besitzer wieder funktionstüchtig zurück. Eine heikle Angelegenheit für Joystickartisten mit Mumm und einem Amiga oder Atari ST.







INH




ALT



Von Litti bis Gerd Müller

Programm: World Cup Soccer, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Dynatex, Holzwickede.

SUPERSTARS im SUPERSPIEL

Die Software-Geschichte kennt nun nicht gerade wenige Fußball-Spiele oder -Simulationen. Die wirklichen Highlights herauszufiltern, ist nicht immer sehr einfach. *Anco's Kick Off, Microprose's Football, Gremlin's Litti's Hot-Shot* und *Rack 'it's Super Cup Challenge* waren die bisherigen Spitzenreiter in Sachen „Action-Fußball". Nun aber kommt ein weiteres Spiel auf den Markt, das alles bisher Dagewesene weit in den Schatten stellt: **WORLD CUP SOCCER** von **SEGA!**



Weg mit der Pille

Kaum zu glauben, aber die „ASM-MEGA-HITS" scheinen sich auf (Sport-)Titel bei den „Nobel-Konsolen" zu häufen. Auch diesmal konnte die ASM-Redaktion nicht umhin, WORLD CUP SOCCER von SEGA für das werkseigene Mega-Drive zum SUPERHIT zu küren.



... und Schuß!

Gehen wir das Game mal Schritt für Schritt durch:

Hauptmenü:
In diesem wählt Ihr die Art des Matches aus. Ihr könnt entweder an der Weltmeisterschaft teilnehmen (allein gegen den Computer) oder ein Freundschaftsspiel austragen. Wenn der zweite Port mit 'nem Pad versehen ist, erscheint im Menü die Zwei-Spieler-Option, die es Euch ermöglicht, gegen einen anderen Fußballbegeisterten anzutreten.



Freundschaftsspiel – die Mannschaften:
Mit Hilfe des Zeigers könnt Ihr auf der Weltkarte eines von insgesamt 24 National-Teams auswählen (diese nehmen auch an der WM teil). Zuerst wählt Spieler eins, dann der zwote die Mannschaft seiner Gunst. Die Teams sind unterschiedlich eingestuft, ganz nach der geschätzten Stärke der Fußball-Journalisten. Die schwächsten Truppen sind die USA, Japan und China. Mittlere Werte entfallen auf Schottland, Spanien und Ungarn, während die Super-Elfen aus Brasilien, Argentinien und Deutschland kommen. Die Mannschaften/Spieler werden nach folgenden Kriterien beurteilt: Schnelligkeit, Fähigkeiten sowie den Qualitäten der Abwehrcracks und des Torhüters. Den Schlußpunkt setzt der Gesamteindruck, der ebenfalls mit einer Ziffer angegeben wird. Die Bewertung geht von 1 bis 5.

Die jeweiligen National-Trikots sind authentisch (!!!). Sogar ein „Zweit-Dress" wird mitgeliefert, falls die Heimmannschaft auf ihrem bestehen sollte (!!!).

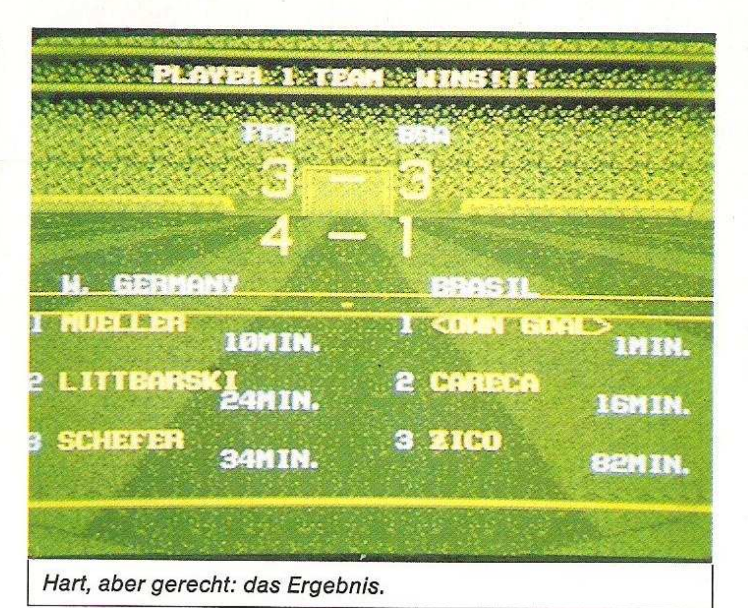
Die Namen der Spieler sind aus verschiedenen Epochen der Fußballgeschichte übernommen worden. Die Japaner haben gute Arbeit geleistet, ausführlich recherchiert! Im deutschen Team stehen beispielsweise Sepp Maier, Tony Schumacher und Uli Stein zur Debatte. Die Abwehr ist ebenso wie das Mittelfeld mit klangvollen Namen bestückt (Beckenbauer, Magath, Helmut Rahn, Paul Breitner oder Klaus Augenthaler), während der japanische Programmierer sich auf drei „Spitzen" festgelegt hat: Littbarski, Rummenigge und - **natürlich** – Gerd Müller! In den anderen Teams finden wir die Perlen Eusebio, Pele, Kempes, Robson, Charlton, Pasarella oder Rossi, um nur einige zu nennen.
Gespielt wird – merkwürdigerweise – immer im 4-4-2-System.

Mannschaften bei der WM:
An der WM nehmen teil: USA, Mexico, Peru, Brasilien, Argentinien, Uruguay, Marokko, Algerien, Schottland, England, Spanien, Frankreich, Italien, Belgien, Holland, Dänemark, die Bundesrepublik, Polen, Ungarn, Jugoslawien, die UdSSR, China, Südkorea und Japan.
Wenn Ihr ein Team auswählt, werdet Ihr in eine der sechs Gruppen nach dem Zufallsprinzip gelost. Hier müßt Ihr Euch gegen die drei Mitstreiter durchsetzen, die vom Rechner gecoached werden. Wenn Ihr Euch qualifiziert habt, geht's dann zur Finalrunde. Bei meinem ersten Erscheinen bei einer WM wurden mir mit Frankreich, Argentinien und Brasilien äußerst harte Brocken zugeteilt. Die Final-Runde erreichte ich im dritten Versuch, da China, Schottland und Peru mir keinerlei ernsthafte Probleme bereiteten. Auch hier sind die Mannschaften gemäß ihrer Leistungsfähigkeit eingeschätzt worden. Die Typen sind entsprechend langsamer und versieben oft die glasklarsten Torchancen. Auch die Torhüter sind reine Fliegenfänger (der mieseste ist China's „Mao Tse Tung").

Das Spielfeld:
Ähnlich wie schon bei so manchem Fußball-Game verfolgen

wir das Geschehen aus der Vogelperspektive. Oben rechts im Screen erkennen wir die Spielminute (keine Echtzeit!) und die Paarung plus dem Spielstand. Eine Übersichtskarte befindet sich ebenfalls in der rechten Hälfte des Bildschirms (diese verdeckt bisweilen einige Aktionen und kann nicht weggeklickt werden!). Am Ende des jeweiligen Matches werden die Torschützen und die Torfolge (mit der genauen Angabe der Spielminute) angezeigt! Eine irre 3D-Darstellung bei Abstößen, Eckbällen und Elfmeterschießen (erfolgt nach jedem Unentschieden!?!) tragen wesentlich zur „Stimulierung" des Games bei!

Die Steuerung:
Mittels des „normalen" Pads (Joy-Kreuz) lassen wir unsere Cracks dribbeln (Ball halten und gleichzeitig „A" gedrückt halten). Geschossen wird mit „A" (normaler Schuß oder Pass), „B" (öffnender Pass, weiter Abschlag des Keepers oder halt eben „Gewaltschuß") und „C" (Kurzpass-Spiel). Das Reingrätschen in den Gegner (ist erlaubt!) erfolgt ebenfalls über „A". Es empfiehlt sich, den Ball nicht zu lange zu halten, sondern mit gescheiten Pässen seine Mitspieler zu bedienen! Im Strafraum eingedrungen, sollte man möglichst nur mit Taste „A" agieren, weil sonst die Fuddel weit übers Tor fliegen könnte. Kommt ein weiter Pass in den Strafraum, so könnt Ihr Eure Aktion mit einem Fallrückzieher (!!!) oder einem Flugkopfball (!!!) spektakulär abschließen. Dies gelingt – wie gesagt – nur, wenn Ihr zuvor Euren Stürmer mit Pass à la „B" bedient habt. Auch die Abwehrspieler setzen oft zum Flugkopfball an, wenn sie das Leder schnell aus der Gefahrenzone befördern müssen. „Natürlich" haben diese auch genug Technik drauf, die brenzlige Situation mit einem Seitfallzieher zu bereinigen.
Wer mit Joy-Kreuz und den drei Tasten einigermaßen umgehen kann (dauert vielleicht 'ne Stunde), der kann Bälle anschneiden, Bananenflanken schlagen oder Fernschüsse riskieren.
Die Steuerung des Keepers ist ein wenig problematisch. Man sollte folgende Grundregeln beachten: Niemals im Strafraum herumirren. Immer zum Ball „gehen". Keine unnötigen, halsbrecherischen Aktionen durchführen (passierte mir gegen Zico, als ich Tony einen Ball fangen lassen wollte, der bereits auf dem Weg über die Torauslinie war. Ich faustete das Ding dem brasilianischen „Abstauber" genau auf seinen starken rechten Fuß).



Hart, aber gerecht: das Ergebnis.

Die Spielerauswahl:
Hat man sich erstmal für ein Team entschieden, kommt bei Euch ein kleines Beckenbauer-Gefühl auf: Ihr müßt nun entscheiden, wem Ihr in Eurem Team eine Chance geben wollt. Die einzelnen Player werden nach Routine, Technik, Ausdauer und Schußstärke eingeschätzt. Diese Bewertungen sind ebenfalls von 1 bis 5 angesiedelt.
Die Wahl des Keepers fällt recht leicht (stehen nur drei zur Auswahl), bei der Abwehr müßt Ihr schon einen draußen lassen (kann auch Beckenbauer sein, ha, ha!). Beim Mittelfeld werdet Ihr die Qual der Wahl haben, und bei den drei vorhandenen Stürmern müßt Ihr ebenfalls einen auf der Bank Platz nehmen lassen.

Das Elfmeterschießen:
Nach **jedem** Remis erfolgt keine Verlängerung, sondern gleich ein Elfer-Schießen. Der Schütze sucht sich mittels Joy-Kreuz die Ecke und die „Höhe" aus und drückt eine der Tasten. Der Torsteher kann sich nun entscheiden, ob er nach rechts oder links fliegt (auch wie hoch er hechtet). Er kann auch stehenbleiben oder nur kurz nach oben springen. Fast alles ist möglich, außer... er hat nur eine Chance. Ein Antäuschen (zur Verwirrung des Schützen) oder „Umentscheiden" ist nicht möglich.

Das Gameplay:
WORLD CUP SOCCER ist ein schnelles, actiongeladenes Fußballspiel, an dem man sicherlich „sein ganzes Leben lang" seine Freude haben wird. Besitzt man ein zweites Pad, so kommt erst der richtige Schwung aufs Feld, wenn man mit 'nem Freund oder Partner für 'ne Weile den Bundesliga-Fußball vergißt und sich selbst austobt!

Die Möglichkeiten, technische Feinheiten auf den Screen zu bringen, sind fast unbegrenzt. Immer wieder wird man feststellen, daß man noch mehr aus diesem Game rausholen kann. Und: Wer erstmal den Keeper richtet beherrscht, braucht sich vor dem Computer-Gegner nicht mehr zu fürchten. Die einzige Schwachstelle bei WORLD CUP SOCCER: Es ist in einem Punkt „unrealistisch" – Maradona spielt hier nicht die „Hand Gottes". *Manfred Kleimann*

Animation	11
Grafik	9
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	12
Preis/Leistung	11



Wo ist der Ball?



Ran ans Leder!

DIE SCHÖNE UND DAS BEAST

Programm: Shadow of the Beast, **System:** Commodore Amiga (angeschaut), Atari ST (Ende 1989, Anfang 1990), **Preis:** ca. 119 DM, **„Lieferumfang“**: Zwei Disks, ein Poster und 'n Shirt von Roger Dean, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** Dynatex, Holzwickede.

Hurra, es ist soweit: **SHADOW OF THE BEAST** von **PSYGNOSIS** liegt uns nun endlich in der komplett fertigen Version vor. PSYGNOSIS hat das Teil mit viel Tätä und Jubelei als Spiel des Jahres angekündigt. Dementsprechend fielen auch die „Beilagen“ der Verpackung aus. Neben den zwei 3-1/2-Zoll-Disketten befinden sich noch ein von **ROGER DEAN** entworfenes T-Shirt sowie ein Poster desselben Designers in der nicht gerade platzsparenden Verpackung. Ob die „weiche Ware“ auch so pompös wie die Verpackung ausgefallen ist, könnt Ihr in den folgenden Zeilen nachlesen.

Hifi-Anlage richtig zur Geltung kommt. Meines Erachtens eines der besten Whittaker-Stükke überhaupt. Spritemäßig geht's auch ganz schön ab: Der Grafiker dieses Games durfte sein Können an über 130 Gegnern unter Beweis stellen. Dabei scheint es fast schon selbstverständlich zu sein, daß viele der gegnerischen Sprites 3/4 des Bildschirms füllen und sich darüberhinaus auch noch flüssig bewegen! Das „BEAST“ selbst, ist zwar zeichnerisch ganz gut gelungen, doch animatorisch (bei den Schlägen, Sprüngen und Tritten) wurde Mist verzapft. All diese „Superlativen“ verbrauchen natürlich Speicher – und das nicht zu knapp. Vier prall gefüllte Megabytes benötigt die ungecrunchte Version unseres BEASTs. Glücklicherweise brachten es die Programmierer fertig, die vier MB auf 2,2 MB zu „verkleinern“, so daß SHADOW OF THE BEAST auf zwei hochformatierten Schnellade-Disks ausgeliefert wird.

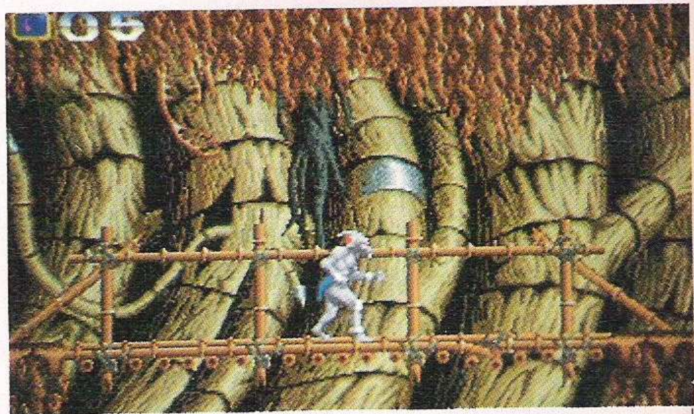
Supergrafik, Supersound ...

Die Jungs von **REFLECTIONS** (M. Edmondson, Paul Howarth) haben mit BEAST ein Programm veröffentlicht, das von der technischen Seite her alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Der ganze Bildschirm wird in 13 Ebenen absolut soft gescrollt. Über 32 Farben werden auf einmal angezeigt. **David Whittaker** ist für die fantastische Musik dieses Games zuständig gewesen. Über 900 Kilobyte verschluckt die mystische Klangorgie, deren wahre Qualität erst über eine

Unser Held, das BEAST, entstammt einer mißlungenen Kreuzung zwischen Mensch und Monster. Diese grausame Tat geschah in der Metropole des Fantasy-Lands Necropolis. Ihr, als geschändigtes „Monster-Menschlein“, weiblichen Geschlechts, wohl bemerkt, wollt dem megafiesen Ober-„Beastling“ nun kräftig eine über die Rübe ziehen. Schließlich ist er derjenige, der Euch die ganze Schose eingebrockt hat. Den Rest der Story erspar' ich mir und Euch. Stattdessen wenden wir uns direkt dem Spielgeschehen von BEAST zu: Gestartet wird überirdisch, direkt auf 'ner schnuckeligen Wiese, mit ein paar Bäumen und 'nem Bergpanorama im Hintergrund. Diese Landschaft scrollt in 13 Ebenen horizontal. Es befinden sich zwei Wege, die nach unten führen, im jetzigen Spielabschnitt.

Doch um den Brunnen runterzuklettern, benötige ich einen Schlüssel, den ich in einer Baumhöhle zu finden hoffe. Also, nach links – und in die Baumhöhle rein. Dort sieht's holzmäßig nach *Barbarian* aus. Allerdings ruckelt das Scrolling nicht. Schweinchen Dick (sieht auf jeden Fall so aus) kommt hier samt seinen Kollegen schon bald schwert- und axtschwingend auf mich zu. Doch kämpferisch begabt wie ich nunmal bin, stellen die Typen kein Problem für mich dar. Ich besorge mir aus dem linken, unteren Abschnitt der Höhle den goldenen Schlüssel, besorge mir dann noch neue Energie (liegt fast auf'm Weg) und begebe mich nun in Richtung des ersten „Übergroßgegners“ (zwischendurch versuchen diverse Schweinchen Dicks, Schlangen, Skorpione, usw. wieder mal, mir den Weg zu versperren). Dieser speiht Feuer und wirft andauernd eine Art Kristallkugel in die Luft, die ich zerschlage, um an die Super-Waffe zu gelangen. Von dort aus gehe ich in den oberen Teil der Höhle. Ein paar Schritte nach rechts hält sich die erste richtige Herausforderung auf. Selbst dieser stellt nicht das größte Problem meiner bisherigen BEAST-Karriere dar, so daß ich mich nach dem Plattmachen des Fieslings im nächsten Teilabschnitt der Höhle befinde.

Von nun an läuft alles nach dem gewohnten „Hauweg-was-da-ist-Schema“ ab. Ganz im gewohnten *Altered-Beast-, Wonderboy-Monsterlair-Stil* geht's dann von Stage zu Stage über Endgegner und Zwischengegner, bis man am Ende des Spiels dem „Teufel“ in Person gegenübersteht. Zwischen-



... aber eintöniges Gameplay *(Fotos: Amiga)*

durch müssen, wie in X anderen Jump-Fight-and-Run-Spielchen natürlich noch etliche Puzzles gelöst werden. BEAST bietet neben den technischen Superlativen leider keine andere Neuheit. Spitzengrafik sowie ein toller Sound allein machen eben noch keinen Hit aus. Grafik hui, Spiel pfui? Nicht ganz, denn allzu langweilig ist BEAST nicht. Äußerst nervenraubend sind aber die ellenlangen Ladezeiten, die alle 40 Sekunden auftauchen, um dem unterbezahlten Redakteur die Testzeit gründlich zu versalzen.

Tja, PSYGNOSIS, ihr besitzt zwar die geeigneten Programmierer, doch was nützt das technisch brillanteste Programm, wenn das Konzept weder vorne noch hinten stimmt.

Torsten Oppermann

Grafik	**12**
Sound	**11-12**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
	(weil gute Grafik)
Preis/Leistung:	**7**
	(weil gutes T-Shirt)



BOMICO
Hard Drivin'
EINE ECHTE
DREIDIMENSIONALE WELT
AUF IHREM BILDSCHIRM!
Atari ST Bildschirm Fotos!
AUFREGENDE STUNT-PISTE
MIT EINEM 360-GRAD- LOOPING!
QUALIFIZIEREN SIE SICH
ZUM DUELL MIT DEN TOP- FAHRERN!
DAS BOMICO-GEWINNSPIEL MIT DEM SUPERPREIS!
Absolut easy! Ihr lest Euch einfach die Werbung durch – die Lösung fällt ins Auge. Nur drei Buchstaben ergänzen, Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben, und ab damit bis zum 15. 11. 89.
1. Preis: Führerschein für Auto oder Motorrad. Die Kosten werden bis DM 1.850 übernommen.
2. Preis: Ein CD-Player
4.-10. Preis: Je drei VHS-Videokassetten
11.-15. Preis: Je ein Jahreslos für die „Aktion Sorgenkind" (ZDF)
16.-20. Preis: Je ein Einzellos für die „Goldene 1" (ARD)
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
GEWINN-COUPON
Hard Drivin' wird vertrieben von
Fa. B __ m __ c __
Absender:
Name:
Vorname:
Straße:
PLZ/Ort:
Alter:
Mein Computersystem:
Einsenden an TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: HARD DRIVIN'
DOMARK

DAS IST EIN ECHTER HAMMER!

Programm: The story so far – Vol. 3, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Markstücke, **Hersteller:** Elite, England, **Muster von:** 23.

Whow – Das ist der helle Wahnsinn! **ELITE** bringt jetzt ihre zweite 16-Bit-Compilation auf den Markt, und auf dieser befinden sich nur Spitzen-Games. Vier hammerharte Programme bieten die Engländer den Usern zum Superpreis von 65 DM an. Beginnen wir mit dem Alltime-Klassiker **BOMBJACK**. In diesem recht bekannten Geschicklichkeitsgame verkörpert Ihr Jack, den Mann ohne Angst, und müßt in schwindelnden Höhen Bomben einsammeln. Extrapillen geben Euch dabei Supermannkraft, damit Ihr den Gegnern (Roboter, Satelliten-ähnliche Flugobjekte, usw.)eine überbraten könnt. Die 16-Bit-Fassungen wurden von **PARADOX SOFTWARE** programmiert, und es ist leider allseits bekannt, daß die nicht zu den Besten gehören. Doch viel verhunzen konnten sie bei BOMBJACK nicht, deshalb sind auch die 16-Bit-Umsetzungen sehr gut spielbar. Einziges Manko ist der schlechte Sound.

Umso bessere Musik bietet dafür **THUNDERCATS**, hat diese doch kein Geringerer als Altmeister ROB HUBBARD komponiert und programmiert. Bei THUNDERCATS handelt es sich um eine Umsetzung der in England recht bekannten Fernsehserie (Zeichentrick). Hauptdarsteller in diesem Spiel ist ein Lebewesen, das einer Kreuzung zwischen Mensch und Katze entstammt. Jene „Menschkatze" muß sich durch 14 schwere Level fighten. Gekämpft wird entweder mit einem Schwert oder mit 'ner Art Wumme, die man als Extrawaffe aufnehmen kann. Die Grafik dieses Games wurde gut realisiert und auch das horizontale Scrolling kann sich sehen lassen.

Ebenfalls gut gelungen, allerdings ursprünglich von **DOMARK** veröffentlicht, ist **LIVE AND LET DIE**, die Versoftung des in Deutschland unter LEBEN UND STERBEN LASSEN bekannten Bond-Streifens. Allerdings hat man der Originalvorlage nur die Verfolgungsjagd mit dem Boot entnommen. Im Prinzip ist LIVE AND LET DIE also nichts anderes als ein rasantes Boatrace, allerdings von überragender Qualität. Das Scrolling, die hervorragend gelungene Hintergrundszenerie und auch die musikalische Untermalung tragen mindestens genauso zum Erfolg dieses Games bei wie die absolut präzise Steuerung. **SPACE HARRIER** kennt ja wohl bald jeder von Euch, oder? Hier sieht man auch die ersten Unterschiede der ansonsten absolut identischen ST- und Amiga-Fassungen dieser Kompilation. Der ST-Harrier bewegt sich im Gegensatz zum Amiga-Helden etwas ruckeliger und auch der Bildschirmausschnitt ist etwas kleiner. Soundmäßig klingt das Gedudel des Amiga-Soundchips sowieso 'n bissl klarer.

Diese Compilation ist ihr Geld allemal wert, bedenkt man, daß fast jedes dieser Games mit dem **ASM-HIT** ausgezeichnet wurde. Deshalb ist es auch mehr als sonnenklar, daß ich dieser Super-Sammlung 'nen ganz besonders dicken Hitstern verleihe.

Torsten Oppermann



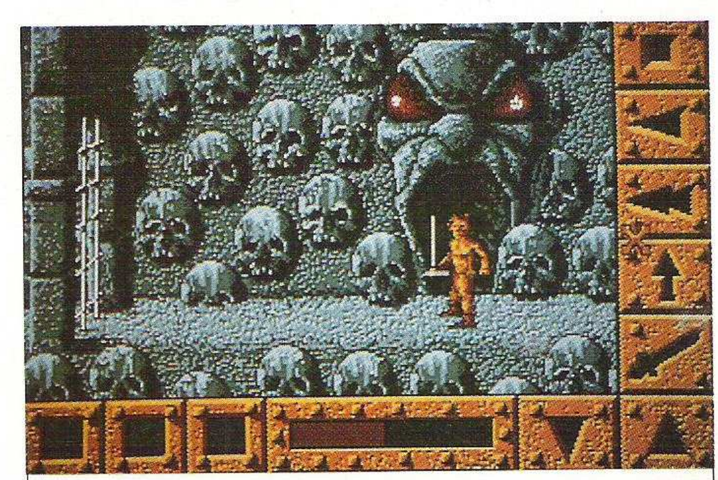
»Der helle Wahnsinn! Vier Spitzen-Spiele zum Freundschaftspreis. Da heißt's zugreifen, Leute!«

Grafik	8-10
Sound	6-10
Motivation	10-11
Spielablauf	9-10
Preis/Leistung	11

BILLIGER ABKLATSCH

Programm: Skrull, **System:** Atari ST, Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** 23.

Wenn ich dann mal gerade aus der zehnzeiligen Anleitung zitieren dürfte: „Die Welt des Lichts wird auf ewig erlöschen... Nur Sie, Skrull, einzigartige Frucht der widernatürlichen Liebe zwischen Sonnenfrau und Schattenmann, können das Licht wieder befreien. Doch die trübe Welt der Finsternis ist voller Gefahren..." Denkpause. Was mag uns diese Erklärung sagen? Vermutlich nichts, und doch gibt sie den kompletten Inhalt des Spieles wieder, das **INFOGRAMES** unter dem Namen **SKRULL** herausgebracht hat. Vergangen scheinen die Zeiten, in denen man noch mit einer sogenannten Einleitung in das Spielgeschehen eingeführt wurde. Damit ist es bei SKRULL vorbei. Auf der Rückseite findet man noch die besagte kurze Anleitung, und im Handbuch, 'tschuldigung: Handheftchen, wird ebenso knapp die Steuerung beschrieben. Im Sinne dieser Tradition hat man nach dem Ladevorgang auch auf Menüs, Titelmelodie, etc. verzichtet. Stattdessen geht's gleich los: Das Bild wird aufgebaut, der tapfere Krieger Skrull erscheint. Am rechten sowie am unteren Rand des Bildes ist eine Leiste mit verschiedenen Icons, die man anklicken muß, bevor sich auf dem Screen etwas tut. Man kann gehen, laufen, Salti machen, mit dem Schwert herumfuchteln sowie Gegenstände aufnehmen und ablegen. Neben den maximal drei Gegenständen, die aufgenommen werden können, befindet sich noch ein Balken mit Lebensenergie. Das war's.



Schön, aber primitiv, langweilig und stupide.

Doch was anfangs recht praktisch aussieht, erweist sich im späteren Spiel als hinderlich bis unbrauchbar. Das liegt einfach daran, daß SKRULL ein Action- und kein Strategiespiel ist, bei dem man länger und ohne Zeitdruck über die Handlungsmöglichkeiten nachdenken kann. In diesem Actionspiel steuert man einen eher schmächtigen denn muskelbepackten Helden durch diverse Bilder und Zonen, in denen alle möglichen Gefahren lauern. Diesen Gefahren muß er natürlich Herr werden, indem er beispielsweise über Schluchten springt, Flugsaurier abschlachtet oder einfach die Flucht ergreift. Jede Berührung mit den Gegnern kostet ein wenig Lebensenergie, die in ungünstigen Situationen auch schnell aufgebraucht sein kann. Hin und wieder muß man nach bestimmten Gegenständen suchen, die den Zugang zu anderen Räumlichkeiten ermöglichen. Dann ist für kurze Zeit (grafische) Abwechslung angesagt. Das ist aber auch schon das einzig Erfreuliche an SKRULL.

Hier wurde nicht nur ein langweiliger Spielablauf herangezogen, sondern dieser auch noch mit mäßiger Programmierarbeit unterlegt. Wie gesagt, der Spielablauf besteht nur in Herumlaufen, Einsammeln, Ablegen und Niedermetzeln. Das Abschlachten mit dem Schwert sollte man aber nicht zu hoch bewerten, denn meist trift man die herannahenden Gegner ohnehin nicht. So macht sich schnell Langeweile breit.

Auch die Grafik ist nicht so toll, wie es auf den ersten Blick erscheint. Die Animation ist rukkelig, und auf ein Scrolling wurde verzichtet. Na, prima. Soundmäßig müssen die Programmierer den hier getesteten ST mit einem PC verwechselt haben, so erbärmlich klingen die Geräusche.

Alles in allem ist SKRULL ein wirklich schlechtes Spiel, daß gerade mal mit einer hübschen Hintergrundgrafik aufwarten kann. Alles weitere ist entweder abgekupfert oder, was die Programmierung angeht, mißlungen. Auf SKRULL kann man gerne verzichten. *Peter Braun*

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	3

Ex & hopp

Programm: Verminator, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** MicroProse, Tetbury, England.

Umweltschutz wird in diesen Software-Tagen großgeschrieben. Nachdem man mit dem *Greenpeace*-Game *Rainbow Warrior* einen Benefiz-Datenträger veröffentlichte, versucht nun auch **FIREBIRD** mit einem futuristischen Bakterien-Killer-Spiel, sich in dieser Nische festzusetzen. VERMINATOR heißt das Game, wo wir unseren tapferen und unermüdlichen Kammerjäger Jake auf schleimiges, giftiges und krabbelndes Zeugs ansetzen.

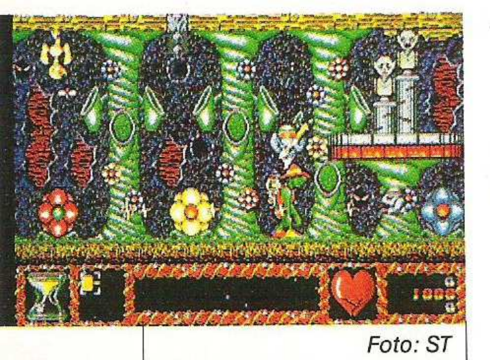


Foto: ST

Der Hintergrund: Die Wälder von Dendra wurden von allerlei bakteriologischen Mehrzellern befallen; Würmer knabbern an den Grundfesten des Baumbestandes. Unser Job ist so klar wie Kloßbrühe: Das Zeugs muß ausgerottet werden, bevor dem Wald ernsthafter Schaden zugefügt wird. Ausgerüstet mit einem Hammer (Anfangs-Insekten-Vernichter) und 'ner Spritz-Ausrüstung gebieten wir der ständigen Vermehrung der Schädlinge ein Ende (zumindest versuchen wir's). Jake klettert Leitern hoch, sucht nach besonders infizierten Stellen und rackert wie ein Berserker. Schier unlösbar scheint seine Aufgabe. Doch: Er arbeitet ja nicht umsonst. Für jede erfolgreiche Tilgung erhält er die seiner Leistung entsprechende Kohle. Mit dieser besorgt er sich in den verschiedenen kleinen Läden (man wird durch Wegweiser darauf aufmerksam gemacht) die Waffe oder Ausrüstung seiner Wahl (so lange er sich das alles leisten kann). Im Spiel ist es auch möglich, eine der zahlreichen Banken aufzusuchen. Dort hat man (fast) unbegrenzten Kredit; man muß allerdings auch kräftig Zinsen dafür zahlen. Wem dieser spießerische Mief nicht gefällt, kann sich dem Drang nach Spielerfreuden in einem Casino aufs Köstlichste hingeben. Jake, unser Kammerjäger, geht gern zocken...

Doch: Zurück zu seiner eigentlichen Aufgabe! Jake vernichtet das Grünzeug, die Würmer, achtet auf die Straßenräuber (eigentlich Waldräuber), die es auf seinen Geldbeutel abgesehen haben, und benutzt Teleports, um zu besonders gefährdetem Baumbefall zu gelangen. Er verfügt über eine ausgezeichnete Anzeige, die ihn u.a. per Scanner zur „Action" führt, ihn über seinen Zustand aufklärt (wenn's Herz zerbröselt, ist's aus mit ihm) oder die Dinge in seinem Inventory highlighted. VERMINATOR, aus dem Hause FIREBIRD, ist ein Game, das erst nach einer gewissen Eingewöhnungszeit erkennen läßt, wie gut es ist. Der erste Blick täuscht vielleicht etwas. Zunächst fühlt man sich in die gute alte Zeit der 16-Bit-Kletterspielchen zurückversetzt. Bisweilen ist man auch genervt, wenn's mal mit dem Unkraut-Ex nicht hinhaut. Doch: Wer sich länger mit dem Programm beschäftigen will, wird nicht enttäuscht werden. Die Grafik ist sauber, der Sound angenehm, die Spielgeschwindigkeit vielleicht etwas zu langsam. Aber die vielen kleinen Zwischenspielchen (Casino vor allem, he, he!) machen das Game zu einer brauchbaren Anschaffung. VERMINATOR ist o.k.!

Manfred Kleimann

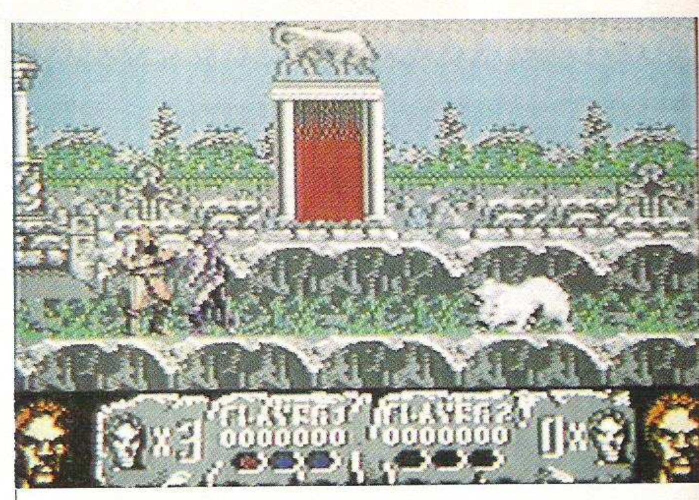
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8


DRAKKHEN
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spielexperten
helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025
CAZA-89
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
INFOGRAMES

SPANNUNGSLOSER PRÜGELKRAMPF

Programm: Altered Beast, **System:** C-64, Amiga, (beide getestet), Atari ST (angeschaut), **Preis:** Ca. 45 DM (C-64), 65 DM (ST), 85 DM (Amiga), **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Mediagenic, England.

Nach dem Debüt auf dem Sega Mega Drive dürfen nun auch die Nicht-Konsolis und HC-Freaks **ALTERED BEAST** spielen. **ACTIVISION** hat's möglich gemacht und muß sich jetzt der mehr oder weniger berechtigten Kritik stellen.
Eigentlich ist ALTERED BEAST wieder eines der schon tausendmal dagewesenen Spiele. Des großen Gottes Zeus Tochter Athena wurde entführt und wird von einer finsteren Macht gefangengehalten. Als tapferer Krieger macht man sich nun auf den Weg, das Weib aus den Fängen des Unheils wieder zu befreien. Nelf, der fiese Lord der Unterwelt, hat aber seine Handlanger ausgesandt, um dies zu verhindern. Jene mißratenen Kreaturen wollen dem Retter auf viele Arten an den Kragen, doch dazu gleich mehr.
Der kräftige Bursche, der das Mädel befreien soll, ist natürlich kein gewöhnlicher Mensch. Nein, er ist frisch dem Grabe entsprungen und hat gleich ein paar außergewöhnliche Fähigkeiten mit aus der Gruft gebracht. Getreu dem Motto „In jedem Manne steckt ein Tier" kann er sich während des Spieles vom Schwarzenegger-Verschnitt in einen Werwolf oder in einen Wertiger verwandeln. Am Ende des Spieles steht sogar die Transformation in eine teddybärmäßige Kampfmaschine an. Soweit, so gut. Doch das sind auch schon die weitgehend einzigen neuen Ideen, die hier ins Spielkonzept eingebracht wurden. Ansonsten gibt es Altbewährtes: Man muß sich durch eine ganze Zahl von Levels kämpfen, die allesamt mit anderer Hintergrundgrafik und anderen Gegnern gespickt sind. Der hübsche Hintergrund scrollt von rechts nach links, während die Rambo-Kreatur (hauptsächlich) nach rechts läuft. Gelegentlich kann es mal vorkommen, daß die Gegner auch von links ins Bild hereinkommen. Dann muß möglichst effektiv an zwei Fronten gekämpft werden.
Im ersten Level geht's noch recht harmlos zu. Man läuft



Ob auf dem C-64 (oben) – oder auf dem Amiga – so richtig Spaß



macht Altered Beast auf keinem Rechner.

über einen (so sieht's jedenfalls aus) Friedhof und schlägt sich gegen Fledermäuse, Zombies und andere Leute, die ihren Kopf unterm Arm tragen, durch. Gewisse Viecher hinterlassen nach ihrem Davonscheiden Bonusgegenstände, die man unbedingt aufsammeln sollte. Dadurch kann man beispielsweise mehr Muckis bekommen oder sich in einen Power-Werwolf verwandeln.
Am Ende des jeweiligen Level wartet der schon bekannte Endgegner, der besonders fies ist. Hier hat man seine liebe Mühe, an ihm vorbeizukommen. Das darauffolgende Level wird natürlich immer eine Spur schwieriger, die Gegner raffinierter. Im zweiten Level schon wird man mit Schwabbelmonstern konfrontiert, die sich dem Helden gefräßig um den Kopf schmeißen. Allerhand weitere Monster und Gestalten aus Altertum, Mutation und Fantasie kommen im Laufe des Spieles noch dazu, so daß die eigentlich niveaulose Spielidee doch auf originelle Weise aufgepeppt wurde. Andererseits steht dem wieder das stumpfsinnige Herum- und Abschlachten der Gegner gegenüber, was das Ganze weniger ins rechte als ins richtige Licht stellt.
Betrachtet man das Spiel nun noch unter dem Aspekt der maschinellen Ausnutzung der Computer, so wird die Enttäuschung noch größer. Bei allen drei angesehenen Versionen wurde mein verwöhntes Spielerauge durch ein herbes Rukkeln der Sprites gestört. Die Animation war in der Tat noch nicht perfekt und sollte so auch nicht hingenommen werden. Auch der Hintergrund scrollt nicht ganz so soft (weil langsam), wie man das von Spitzenprogrammen gewöhnt ist. Am schlimmsten sieht das beim C-64 aus, doch auch die 16-Bit-Rechner bekleckern sich nicht gerade mit Ruhm. Soundmäßig läßt der Amiga alle anderen Rechner hinter sich: es klingt abwechslungsreich und passend zum Spiel, was von der Konkurrenz (auch aus dem eigenen Hause) nicht unbedingt behauptet werden kann.
Alles in allem braucht niemand wirklich ALTERED BEAST. Eine aufgewärmte Spielidee, die bloß mit originellen Sprites und eventuell nettem Sound versehen wurde, rechtfertigt noch keinen Verkaufspreis, schon gar nicht, wenn man sich vor Augen hält, daß man während des Spieles nur wie ein Blöder herummetzelt. Danke, das habe ich nicht nötig, und dafür sind mir Geld und Zeit zu schade.

Peter Braun

	C-64/Amiga/ST
Grafik	6/8/8
Sound	5/9/6
Spielablauf	6/6/6
Motivation	5/7/7
Preis/Leistung	5/6/7

Rückwärtsgang eingelegt - Auf Ideensuche im Jahr '82

Programm: Clown o' Mania, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Starbyte.

Nicht unbedingt originell, aber dennoch ganz witzig präsentiert sich **STARBYTE's** neues Spiel **CLOWN 'O MANIA**. Die dem Programm zugrunde liegende Idee wurde anno '82geboren, stammt von *Atari* und wurde in dem Spiel *Crystal Castle* auf einigen Homecomputern realisiert. Das Prinzip war und ist, ein kleines Männchen durch ein Gewirr von galaktischen Plateaus zu führen und dabei Kollisionen mit Gegnern zu verhindern.
Die Spielfigur erscheint nunmehr in Gestalt eines Zirkus-Clowns, daher also der Name des Programms. Die Steuerung ist nicht ganz einfach, dennoch aber exakt und mit etwas Übung in den Griff zu bekommen. Am besten ist es, wenn man mit dem Joystick eine Vierteldrehung im Uhrzeigersinn macht; so entsprechen die Stickbewegungen am ehesten denen der Spielfigur.
Sinn und Zweck des Ganzen ist es, in jedem Level alle Kristalle aufzusammeln. Hat man den letzten aufgenommen, so geht es weiter in die nächste Runde.
Weiterhin findet man verschiedene Gegenstände, die man zur Abwehr der Angreifer benutzen kann. Allerdings sind in die Plateaus auch Elemente eingebaut, die das Spielen erheblich erschweren und somit tunlichst gemieden werden sollten. Die Grafik hat sich, verglichen mit der sieben Jahre alten Originalversion, natürlich ziemlich gemausert. Dennoch aber kann man hier sicher nicht von einer Meisterleistung sprechen. Dies trifft dann schon eher auf den Sound zu, der mit einer flotten Melodie einiges zu einem insgesamt recht rasanten Spielablauf beiträgt.
Alles in allem hat CLOWN O' MANIA sicher seinen Reiz, kann auch über einen längeren Zeitraum Spaß machen. Daß die Programmierer schon fast schamlos eine inzwischen recht betagte Spielidee aufgegriffen haben und nun in neuem Gewand präsentieren, sei ihnen verziehen – das Ergebnis ist immerhin zufriedenstellend.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

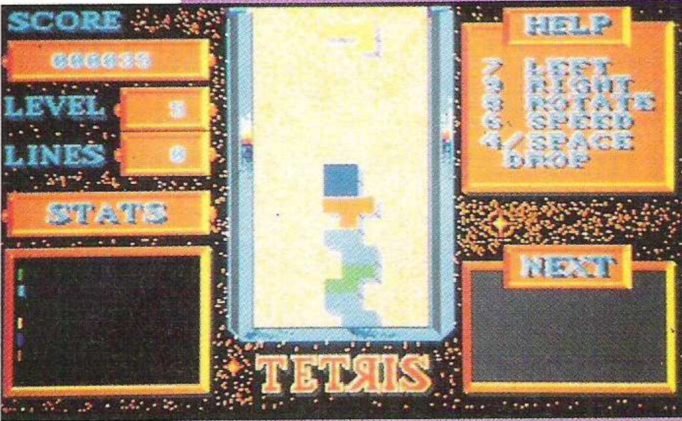
JOINT VENTURE COMPILATION

Programm: Triad – Volume 2, **System:** Amiga (getestet), ST, PC & C-64, **Preis:** zwischen 50 und 80 Mark, **Muster von:** Psygnosis, Liverpool, **Hersteller:** Psygnosis/Mirrorsoft.

Die zweite „Weihnachtskompilation" kommt aus dem Hause **PSYGNOSIS** und wurde in Zusammenarbeit mit **MIRRORSOFT** erstellt. Für knapp 80 Steine erhält der **AMIGA**-User drei gute bis sehr gute Games, die ihm hoffentlich viele fröhlich Stunden bereiten werden. Gesichert ist die Spielfreude zumindest bei **MENACE**, das unter dem **PSYCLAPSE**-Label erschien und schon im letzten Jahr für viel Wirbel sorgte. Im Grunde gesehen ist MENACE ein Verschnitt von R-Type, Salamander, Nemesis und wie sie alle heißen. Doch Verschnitt ist nicht gleich Verschnitt, was mit MENACE mal wieder eindeutig bewiesen wird. Die Jungs von PSYCLAPSE haben nämlich ein Shoot-em-up der allerfeinsten Machart produziert, das kein Amiga-User missen sollte; schon gar nicht zu solch einem günstigen Preis. Ebenfalls empfehlenswert ist das erste russische Computerspiel, an dem sich MIRRORSOFT die Rechte gesichert hat. Das Spielkonzept von **TETRIS** ist genauso einfach wie genial, fesselt es auch heute noch Tausende vor die Screens, und sogar die technisch miese Spielhallenversion ist der absolute Renner.

Eher durchschnittlich gelungen ist das Action-Adventure (mehr Action als Adventure) **BAAL**, das übrigens auch aus den Grauen Zellen der PSYCLAPSE-Freaks enstammt. In diesem Achtwege-Scolling-Spiel müßt Ihr Euch bis zu irgendeinem Obermotz durchfighten, bestimmte Gegenstände einsammeln und am Ende die Welt retten (bla, bla, bla). Scrolling und Sound gehen in Ordnung, Grafik geht, Spiel könnte besser sein. Insgesamt gesehen, ist diese Compilation recht gut, denn drei Spiele von dieser Qualität für knapp 80 Mark (je nach System), wo bekommt man so etwas schon geboten? Den Hitstern ist diese Compilation auf jedenfall wert

Torsten Oppermann



Ein Game mit Evergreen-Qualitäten (Amiga)



»Triad – Volume 2, was will man mehr?«

Grafik	7-10
Sound	7-10
Spielablauf	7-10
Motivation	7-11
Preis/Leistung	10



Foto: Amiga

Fehlschlag!

Programm: Shinobi, **System:** Amiga, Atari ST (beides getestet), C-64, IBM PC, **Preis:** Amiga/Atari ST/IBM PC ca. 70 Mark, C-64 ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Virgin Games, England, **Muster von:** 21, 67.

Es setzt mal wieder Keile. Mit **SHINOBI**, der auf die Homecomputer umgesetzten Adaption des gleichnamigen *Sega*-Automaten, bringt **VIRGIN GAMES** ein weiteres Karate-Game unters Volk. Die Aufgabe des Spielers ist es, Geißeln aus den Händen gemeingefährlicher Bösewichter zu befreien. Dies geschieht, indem man über die Gekidnappten hinweggeht; hierauf erhalten sie ihre Freiheit zurück und bescheren dem Spieler Bonuspunkte beziehungsweise Extrawaffen.

Dies ist es, was man wissen muß; nun kann die fröhliche Balgerei beginnen. Anfangs ist man mit Wurfsternen bewaffnet, kann aber im Nahkampf auch Schläge und Tritte austeilen. Die Zahl der Gegner ist gar groß; allerdings braucht es nicht viel, um sie zu besiegen. Die meisten der Angreifer sind recht harmlos, viele sogar ziemlich träge. So sollte man keine größeren Probleme haben, in die höheren Level vorzustoßen. Das Spiel ist in verschiedene Missionen aufgeteilt, deren jede aus mehreren Stages besteht. Jeweils nach der erfolgreichen Beendigung einer Mission folgt eine Bonusrunde, die das Punktekonto wachsen läßt.

Der Kampf findet auf zwei Ebenen statt, auf dem Boden und im „Hochparterre". Hierhin gelangt man, indem man die Spielfigur auf eine Erhöhung stellt (Kiste, Mauer etc.), Feuer und den Stick nach oben drückt. Hin und wieder bekommt man es mit stattlichen Endgegnern zu tun, mächtigen Brocken, die nur mit flinkem Finger zu besiegen sind. Auf dem Bildschirm wird neben aktueller Punktzahl und Highscore auch angezeigt, wieviel Geißeln es noch zu befreien gilt. Wo wir gerade beim Highscore sind: Selbiger kann abgespeicher werden, was natürlich immer erfreulich ist.

Weniger erfreulich sind jedoch Grafik, Animation und Sound des Programms. Die Grafik bieder detailarm, die Animation kantig und eckig, der Sound eintönig und nervig. Übrigens gehen sich da die Amiga- und die ST-Fassung in nichts aus dem Wege, sieht man einmal davon ab, daß die „Musike" auf dem Atari noch um einiges bescheidener klingt als auf dem Amiga. Insgesamt also läßt sich nichts entdecken, was den doch recht stattlichen Preis rechtfertigen könnte.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Briefe an die Redaktion

„Geklautes Cover"

Nur soviel zum Thema Raubkopien: Ihr seid selbst die größten Raubkopierer, oder wollt Ihr abstreiten, daß Euer Cover von Heft 9/89 nicht von einem Poster der Superzeitschrift XXX (indi) geklaut ist? Wenn Ihr das doch abstreitet, werde ich Euch zum Beweis das Poster zuschicken.

Big Daddy from KL

(Anm. d. Red.: Wir streiten ab, das Motiv „geklaut" zu haben, weil der Sachverhalt ein anderer ist, als Du ihn schilderst. Der Künstler, der das Motiv erstellt hat, hat es lediglich zweimal verkauft. Einmal als Poster für diese Zeitschrift, einmal als Titelcover für uns. Da die Urheberrechte beim Künstler liegen, ist das rechtens und hat mit Raubkopie nicht zu tun. Einfach, aber wahr.)

„Kragen geplatzt"

Mir platzt der Kragen; zum wiederholten Male. Grund: ASM Sonderausgabe Nr. 6, Thema: Raubkopien. Zunächst zur Person: Mein Name ist...(so verrückt kann niemand mehr sein, Namensnennung und gleichzeitig ehrlich zu diesem Thema etwas sagen). Mit 29 Jahren zähle ich nicht mehr zu den jüngsten Computerfans, das verwendete System, wie könnte es anders ein, ist der Amiga. Mein Beruf: Polizeibeamter.

Ein Polizeibeamter, der Raubkopien sein Eigen nennt; ein Unding? So dachte ich auch, als mir meine ach so bittere Verfehlung bewußt wurde. Kurzerhand wurde der Bestand gelöscht, und gleichzeitig begann ich mich intensiver mit dem Thema zu befassen. Ergebnis: Kopien gelöscht + Originale gekauft = FRUST! Als Staats- (oder Landesdiener, für die Genauen) steht man Angelegenheiten, die als illegal gelten, natürlich negativ gegenüber. Wenn aber die User, z.T. Taschengeldempfänger oder Geringverdiener (wie Beamte), von den Softwarefirmen über den Leisten gezogen werden, fragt sich, wer Unrecht tut.

Ist es der im Freundeskreis zusammengeschlossene User, der fleißig in den Softwarehandel rennt, um für teures Geld Programme zu kaufen, oder ist es der Softwarehersteller, der für viel Geld Schund unter die Leute bringt? Ist es der besagte User, der dann das gekaufte Exemplar mit seinen Freunden tauscht (wobei nicht immer das Original die Runde macht), oder sind es die Hersteller und Anwälte, die unseren o.g. Freund behandeln wie einen Verbrecher?

Wohl gemerkt: Wer auf Kosten der Programmierer zum Zwecke der eigenen Bereicherung geklaute Programme gewerbsmäßig handelt, gehört bestraft. Copygangs leisten kaum oder gar keine eigene Arbeit und sahnen beim User ebenso ab wie schlechte Hersteller/Vertreiber.

Dennoch bleibe ich dabei; der Computerbesitzer und Käufer wird, hemdsärmelig gesagt, verarscht. Warum kommt nicht die GEMA-Gebühr auf Disketten? Sie soll doch finanzielle Verluste von Herstellern vermindern. Alle bislang vorgebrachten Argumente gegen die Gebühr halte ich, mit Verlaub, für Quatsch.

Das Haupt(-gegen)argument ist wohl, daß die Gebühr nicht so hoch sen könnte, um extrem komplexe (oder spezialisierte) und damit teure Programme (z.B. zw. 500 u. 2000 DM) abdecken zu können. Aber, mal ehrlich, wer so ein Programm benötigt und verwendet, kauft sich das Original, um so in den Genuß a) des Originalhandbuches zu gelangen (zwar kann man auch das kopieren, aber wer mal mit einer zerfledderten, 200 und -merhseitigen Kopie versucht hat zu arbeiten, läßt das Argument „Kopie ist möglich" nicht mehr gelten), b) des Update-Service zu gelangen ...

Man sollte die Theorie, Raubkopien (im Freundeskreis) würden für mehr Umsatz bei (guten) Herstellern sorgen, nicht von der Hand weisen. Besitzt jemand eine Kopie von einem gut programmierten Game (oder Anwendung), so hat er eigentlich nicht mehr als eine Demo, er kauft es sich, um Handbuch, Karten etc. zu bekommen. Bei Programmen, bei denen das nicht der Fall ist, siehe GEMA.

Eine weitere Unverschämtheit der Hersteller ist der Preisunterschied zwischen 8- und 16-Bit Umsetzungen. Sicherlich ist der Programmieraufwand bei den Computertypen unterschiedlich, jedoch rechtfertigt dies keine Preisdifferenzen von 60 – 70 DM. Man rechne das in Prozent aus, einfach lächerlich. So, der Brief ist so lang geworden, daß ich schon fast bezweifle, daß Sie ihn abdrucken werden. Allerdings hat es gut getan, sich den Frust von der Seele zu schreiben, insbesondere wenn man sieht, daß jeder Kleingärtner eine Lobby bei der Gesetzgebung hat, der Computerfan jedoch nicht.

A U C

(Anm. d. Red.: Zu diesem Brief könnte man eine Menge sagen, was GEMA-Gebühren, Demo-Versionen als „Prüf vor Kauf"-Software (anstelle von Raubkopien) usw. angeht. Wir lassen den Brief jedoch mal unkommentiert stehen und warten ab, was Ihr oder womöglich auch der eine oder andere Hersteller dazu zu sagen hat.)



REAKTIONEN

Liebe Leser,
Feedback: Reichlich, lang, ausführlich, heiß, unendlich, unmöglich, astrein, informativ, bescheuert, bedenklich, erquicklich, gemein, grausam, schwarzweiß, beliebt, ehrlich, zensurlos, schamlos, engagiert, unerreicht, zum Kotzen ... aber wie Ihr wollt!

Tronic-Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

„Sinnvoller"

...Eure Bewertungskästchen sind ja keine schlechte Idee, besonders weil sie je nach Kategorie unterschiedliche Kriterien enthalten. Aber, daß es nur bei „Hit"-Programmen eine Gesamtnote gibt, und daß man sich bei den anderen auf das Resumée des Autors verlassen muß oder sich seine eigene Gesamtnote bilden muß, ist wohl noch verbesserungswürdig, oder? Warum habt Ihr ausgerechnet die 8-Bit-Version von TD II getestet? Eine neue Rubrik mit Hintergrundberichten aus der Branche, Programmierer-Interviews innerhalb der ASM wäre meiner Meinung nach sinnvoller als eine Sonderausgabe.

Johannes S., Göttingen

(Anm. d. Red.: Auch bei „Hit"-Programmen gibt es keine Gesamtnote. Wie wären denn Deiner Meinung nach die verschiedenen Einzelnoten bei der Zusammenstellung zu gewichten? Ist Grafik wichtiger als Sound? Spielmotivation ist doch allemal wichtiger als der Rest? Oder doch nicht? Wir überlassen es lieber dem einzelnen Leser sich SEINE Gesamtnote zu bilden, da eine reine „Durchschnittsnote" ziemlich unsinnig ist. Hätte ein Programm nämlich mit Gesamtnote 8 abgeschnitten, wüßte man nicht, in welchem Teil der Bewertung (Grafik, Motivation usw.) denn die hohen Noten stünden. Auch ein Programm mit Spielmotivation 5 könnte nämlich auf eine „Durchschnittsnote" 8 kommen. TD II-8-Bit-Test: Ja warum denn nicht? Da beschwert sich alle Welt, daß wir zu wenig 8-Bit testen, dann tun wir's mal, und – wieder daneben! Also, was? Die Hintergrundberichte-Rubrik (abgesehen vom „Spotlight") würde natürlich wieder anderweitig Platz kosten.)

Betr.: Sonderausgabe Nr. 6 / 1989
Artikel "Deutsche Sprache, schwere Sprache!"

Sehr geehrte ASM-Redaktion !

Wer im Glashaus sitzt....
Bislang habe ich die diversen Rechtschreibfehler und Grammatikverfehlungen im ASM stets augenzwinkernd als gerade noch verzeihliche Schwäche zur Kenntnis genommen. Wenn Sie aber nun im Sonderheft Nr. 6 Ihrerseits über Patzer in diversen Anleitungen schmunzeln und johlen (!!) ist es doch sicher an der Zeit, Ihnen einmal den Spiegel vorzuhalten. Schau'n wir mal, wie unser Teamchef sagen würde, was eine Durchsicht des Sonderheftes auf diesem Gebiet als Ergebnis liefert.

Seite 12 "Spatzierengehen" hat doch wohl nichts mit dem Vogel zu tun ?!
Seite 14 "Erfahrungsau-stausch" trenne nie s/t, das gilt aber nicht bei zusammengesetzten Substantiven
"persöhnliche"
"Jo-ystick" originelle Trennung
Seite 15 Wanne-Eickel ist heute nicht Herne 3, sondern 4690 Herne 2
Seite 17 "Kathegorie" hoppla
Seite 21 "Arbeit-sprogramm" wer trennt eigentlich so ...
Seite 27 "Chikago"
Seite 29 "aufzulo-ckern" mit dem Trennen ist es wirklich hart !
"...um durch besonders gutes Spiel einen Kuß von einem hübschen Mädel, die sich für diesen Kuß..." das ! bezieht sich doch auf das vorgenannte Mädel
Seite 30 "zwei-trangig"
"...Ein Zweispieler-Modus..." Einen wen oder was, Accusativ
Seite 34 "Diskot-hek" also, diese Trennungen...
Seite 35 "Cra-ckergruppe"
Seite 38 "Programm-e" kein Kommentar
"Paradoxum" heißt Paradoxon, kommt aus dem Griechischen, daher Endung "on" im Gegensatz zum Lateinischen mit "um"
Seite 40 "keinerfalls"
Seite 42 "Heilerfole"
Seite 42 "...kriegen kan,..." böser Buchstabenklau
Seite 48 "...Für Mike Haigh, der Grafiker..." AUA !! keine Angst vor dem Dativ, wie ? "den" doch bitte !
"Debuggng" "i", wo bist Du ?
Seite 53 "Lotteries-piele" daran erinnern die Trennungen immer mehr
Seite 55 "Vorraussetzungen" Hilfe !
Seite 57 "...Während wir so am Sammeln der Vorlieben und Abneigungen..."
am Dran am Tun am Machen sind, bitte, bitte nicht so !!
Seite 68 "lustloß"
Seite 75 "...muß ich unmit-" und der Rest fehlt dann
Seite 80 "Breduille" ei, wo ist denn das "o" ? Bredouille
Seite 91 "Lie-blingsrechner" also, die Trennungen hauen einen um
Seite 106 "Entschlu" vielleicht Entschluß ?
Seite 120 "...Mittelfristig ist auch eine deutsche Entwicklungsabteilung geplant, die den Konkurrenten das Fürchten lehren soll..."
Gnade ! Es sind doch wohl mehrere Konkurrenten gemeint, und dann muß es die heißen. Ich lerne, aber ich lehre Dich, Euch Sie, Accusativ !!!
Seite 125 "surven" ob hier das alte SURFEN gemeint sein soll ?
Seite 128 "verkauf" wer fehlt uns denn hier ?
Grafik Seite 130 Wenn 56 Bochum und 15 Castrop-Rauxel sind, was stimmt, soll dann wirklich Emmerich bei 41 liegen und 42 ernsthaft Düsseldorf sein ? Und was macht das Doppelte Lottchen 44 ?

Wie gesagt, "Wer im Glashaus sitzt..."

Eile, Aktualitätsdruck, Sommerzeit okay, aber manche Ungereimtheiten sind damit nicht zu erklären und auch nicht zu entschuldigen. Wenn ich bloß an die Trennungen denke...!

Ich wünsche aber dennoch Ihnen und auch mir selbst weiterhin viel Spaß mit ASM, aber ein wenig Besserung erwarte ich schon, insbesondere von dem, der sich über Fehler anderer mokiert, gell.

Mit freundlichen Grüßen

(Anm. d. Red.: Sie haben ja so recht! Im übrigen haben wir (inzwischen) noch eine Reihe mehr Fehler entdeckt, als Sie hier aufgeführt haben. Und genau dasselbe passiert beim Korrekturlesen auch: Es werden Fehler übersehen. Der Zeitdruck kriegt hier den Schwarzen Peter verpaßt. Wenigstens können wir Ihre Frage nach den Trennungen aufklären. Diese Trennungen werden durch das Trennungsprogramm im Satzsystem verursacht und bei der Korrektur übersehen (wie so manches andere auch, seufz...). Tja, wir sind eben auch nicht fehlerfrei. Ach ja, Seite 75: Da ist die nachfolgende Zeile auf dem Film „weggeflogen" (sehr ärgerlich). Die Ergänzung lautet: „telbar sprechen." Nichtsdestotrotz: Wir lassen uns gern den Spiegel vorhalten (zumal, wenn es auf so amüsante Weise geschieht), damit wir auch in Zukunft weiter über Patzer johlen können, auch wenn's unsere eigenen sind!)



„Zusammenhang"

Ich möchte hier mal was zum Thema Titelbilder loswerden. An denen, die bis jetzt erschienen sind, hatte ich viel auszusetzen. Da sie meistens alle in Richtung Action, Science Fiction oder Sport gingen, konnte ich immer eine Beziehung zu Baller- und Sportspielen und so herstellen.
Nun kommt's: Was gibt es für einen Zusammenhang zwischen „der Szene, Backgrounds und Intervies" und dem Titelbild des entsprechenden Sonderheftes? Das Bild wäre für ein gewisses Häschenmagazin oder andere Zeitschriften aus der Richtung viel angebrachter, finde ich jedenfalls. Davon unabhängig würde ich gerne mal das Mädel kennenlernen, das für das Titelbild Modell gestanden hat. Gebt mir doch eine Adresse, unter der ich ihr schreiben kann.
Alles andere an der ASM ist eigentlich ganz gut.

A. Bruhn, Hamburg

(Anm. d. Red.: Stimmt! Das Titelbild hat nichts, aber auch gar nichts mit dem Inhalt der Special zu tun, es sei denn, man findet beides „hintergründig" oder „hüllenlos". Was nun das Mädel angeht, müssen wir Dich leider enttäuschen. Diese Frau ist ebenfalls „fiction".)



„Covers"

Kritik! Kritik! Ich frage mich schon lange, was bloß diese Covers sollen. Nichts gegen die Bilder (die sind einwandfrei), aber meint ihr nicht auch, daß solche Bilder nicht auf eine Computerzeitschrift gehören? Ihr seid doch kein Karate-Magazin oder Porno-Zeitschrift, oder? Wenn ich die ASM lese, will ich das auch ohne das Bild zu verbergen. Aber ihr seid nicht die Ausnahme...- Wo ist eigentlich die Special 5 geblieben? Kommt sie nun oder nicht? Ich habe überall gesucht, aber habe sie nicht gefunden. Weder beim Kiosk noch am Hauptbahnhof...Ein Riesenlob muß ich Euch für die Special 6 geben. Einfach super!!! Solche Ausgaben müssen öfter kommen. So was an Information! Geil! Daß Ihr die Seien aufgestockt habt, zeigt mal wieeder, wie Ihr Euch um uns Leser kümmmert.

Moritz Sauer

(Anm. d. Red.: Erstmal Danke für Dein Special-6-Lob. Wie meinst Du denn, daß die Covers aussehen sollten? Diese ewigen Computer auf den Covers sind doch langweilig, oder nicht? Die Special 5 ist schon so lange an den Kiosken, daß sie möglicherweise bei Dir am Ort schon ausveerkauft ist. Kannst Du aber bei uns noch nachbestellen, wenn Du willst. Dummerweise kostet es 'ne Menge Geld, wenn man die Seitenzahl so staerhöht, wie wir das in der letzten Ausgabe gemacht haben. Das erhöht natürlich den Preis der ASM. Aber wir hoffen, daß die ASM für Euch immer noch ein gutes Preis/Leistungsverhältnis bietet.)

„Urheberrecht"

Ich (weiblich, 41 Jahre) bin kein Computer Freak. Mich interessiert das Thema erst, seit ich als gesetzlicher Vertreter eines angeblichen Software-Piraten damit konfrontiert wurde. Durch Nachforschen, Lesen einiger Gesetzbücher, Gesprächen mit Jugendlichen, LKA, Rechtsanwälten und Mitgliedern dr AJS habe ich mir ein kleines Grundwissen angeeignet. Es würde mich freuen, wenn sie diesen Brief ausdrucken würden, auch wenn einigen Leuten beim Lesen der Adrenalinspiegel steigt.
Jens Pansegrau gebe ich den Rat, sich erst richtig zu informieren, um anderen Ratschläge zu geben. Leider habe ich den Brief von Udo Mosler nicht gelesen, um mich dazu äußern zu können. Nach dem Brief von Pansegrau muß ich aber Udo Mosler recht geben. Die Maßnahmen der LKA sind in den Bundesländern verschieden. In Baden Württemberg ermittelt die Polizei nur bei Anzeige, in anderen selbständig. Bei der Hausdurchsuchung werden ALLE Disketten, Briefe und Adressenverzeichnisse beschlagnahmt. Nach Überprüfung wird das nicht als Beweismaterial Verwendbare zurückgegeben. Nach dem Verhör entscheidet die Staatsanwaltschaft, ob das Ermittlungsverfahren aufgrund des §45 JGS oder weil kein Tatbestand vorliegt eingestellt wird. In BW standen im Mai 89 ca. 500 Ermittlungs-

verfahren bei ca. 16 Gerichtsverhandlungen an. Und da behauptet Pansegrau allen Ernstes, es würden keine Steuergelder verschwendet.
Ein allen bekannter Rechtsanwalt leitet aufgrund der Briefe und Sonstigem weitere Verfahren ein, um anschließend seine Unterwerfungserklärungen und Kostenrechnungen unter Androhung einer Zivilklage zu verschicken. Meines Erachtens macht sich die Softwareindustrie mitschuldig, denn es gibt Möglichkeiten, das Raubkopieren ohne gerichtliche Hilfe einzudämmen, die großen Firmen stellen sich aber stur. Typen wie Cid Carson of the Scrapers sind die Kriminellen, die der Freiherr-Gang jagbare Opfer verschaffen. Der größte Teil sind Kinder und jugendliche Einsteiger, denen nicht bewußt ist, eine strafbare Handlung zu begehen. Wie sollten sie auch, bei der unterschiedlichen Handhabung URHG-geschützter Ware. P.S.: Falls es Eltern gibt, die dieses Problem genauso beschäftigt wie mich, Kontaktadresse: Aktion Jugendschutz, Kennwort: Raubkopien, Stafflenbergstr. 44, 7000 Stuttgart 10.
Eine Computer-Freak-Mutter

(Anm. d. Red.: Generell ist das Kopieren von URHG-geschützter Software verboten. Insofern kann man sich nicht mit der unterschiedlichen Handhabung der Strafverfolgung in den einzelnen Bundesländern herausreden. Wir glauben, daß die Mehrheit – auch der jugendlichen Einsteiger – sehr wohl weiß, daß man URHG-geschützte Software nicht kopieren und weiterverbreiten darf. Allerdings halten wir auch die Kosten, die durch Abmahnungen Einzelnen entstehen, im Falle von „geringfügigen" Delikten für weit zu hoch gegriffen. Es stellt sich tatsächlich die Frage nachder Verhältnismäßigkeit.)

„Nicht so einfach!"

Durch Zufall las ich im ASM einige Leserbriefe zum Thema „Naziware". Und obwohl ich mich als Mitglied einer Punkband wohl eher dem linken Lager zuteilen würde, kann ich diesen Rundumschlag gegen die Skins nicht verstehen. Wer es sich so einfach macht und alle Skins als „Faschos" bezeichnet, hält wahrscheinlich alle Besucher eines Fußballspiels für Schläger. Es wäre doch toll, wenn man alle Neonazis am kahlen Kopf und an der Bomberjacke erkennen könnte. Ist aber leider nicht so. Denn der Vater, der mitbekommt, daß sein Sohn gerade per Computer Türken vergast, dieses aber nicht für wichtig genug hält, mit ihm darüber zu reden, weil er vorher in einer Zeitung (wir kennen sie alle) gelesen hat, daß die uns die Arbeit wegnehmen und unsere Töchter vergewaltigen, darf sich nachher nicht wundern, wenn sein Sohn fröhlich das soeben erlernte Horst-Wessel-Lied singt und in der Schule durch komische Bemerkungen auffällt. Ich finde es alarmierend, daß Jugendlichen, ie vielleicht nur aus Neugier das eine oder andere „braune" Spiel ausprobieren, nachher nur auffällt, daß die Grafik nicht besonders ist, und daß es genauso langweilig ist, immer wieder Türken zu vergasen, wie auf Raumschiffe zu schießen. Rassistische Parolen an Häuserwänden werden gar nicht wahrrgenommen, weil man die ja schon kennt. Vielleicht auch, weil die Grafik zu schlecht ist. Ich finde es auch gut, daß das Thema „Naziware" vom ASM aufgegriffen wurde, glaube aber nicht, daß solche Berichte etwas nützn, solange Ausländerwitze und Rassenhass so tief im täglichen Alltag verwurzelt sind und von Manchen Medien auch noch unterstützt werden, wie es in unserer Gesellschaft der Fall ist.
Stefan

„Modem-Beam"

Echt cool seid Ihr ja schon, aber...- seid Ihr nicht selbstkritisch genug? Wieso? Hmmm. Wir sind eine internationale Hacker-, Gamer-, Crakker- und Programmierer-Crew. Ich (CPU), wohnhaft in Zürich, lese Euer Softwarelexikon seit zwei Jahren. Das Niveau ist ansprechend, das Outfit kreativ. Doch habe ich das Gefühl, daß Euch die Konkurrenz fehlt. Seid doch ehrlich: In den letzten zwei Jahren konntet (wolltet?) Ihr Euch nicht mehr steigern. Das Niveau der User nimmt stets zu. Wir werden schließlich auch älter. Da wird auch mal was anderes gelesen und ausprobiert. Nichts gegen Spiele. Doch langfristig kann man seine Kundschaft so nicht fesseln. Oder? Dieser kleine Denkanstoß wurde in einer Runde von ca. 85 Usern (darunter BRD, CH, A, E, USA, NL, I) zusammengetragen, Übrigens fast alle begeisterte Anhänger dieser „Game-Bibel". Das Schlagwort 1989 heißt (wie erwartet): „Häng in Dein Modem (Akustikkoppler) und beam Dich durch die Microchips". Jeder User, der was auf sich hält oder up to date sein will, ist im Besitz eines Modems!!! Leider wird nicht sehr viel darüber berichtet. Es wäre toll, eine oder sogar zwei Seiten mit diesem Thema einzubeziehen, z.B. Mailbox-Nummern, Hilfen...etc. Wir sind absolut davon überzeugt, daß es Euch Eure Leser danken werden!
TNX, all members from international network tuning, CPU

(Anm. d. Red.: Daß IHR Euch rund ums Modem interessiert, ist ja klar. Wir sind durchaus bereit, auch dem Modem als Thema einen Platz einzuräumen, aber nur, wenn die Mehrheit der Leser daran interessiert ist. Es fragt sich also, wieviele der ASM-Leser diese technische Ausrüstung überhaupt haben und gerne eine „Modem-Seite" in der ASM sehen würden. Vielleicht sind ja Mailboxen ein weiteres „Special Interest"-Thema? Was meint Ihr?)

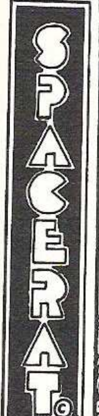
„Rechtsempfinden"

gehöre nicht zu Eurer – kaufen- – Leserschaft, sondern eher zu Eurer sogenannten „Reichweite". Ich bin Zweitverwerter der ASM meines Freundes. Mit Interesse lese ich das Feedback jeder Ausgabe, besonders Beiträge über Raubkopien. Allerdings trifft keine der Einsendungen meine Meinung über dieses Thema: Leute, die Raubkopien erstellen und verkaufen, machen sich eindeutig strafbar. Und außerdem schuldig daran, daß für einen Rechner eventuell keine neuen Programme mehr produziert werden – einfach, weil es sich für die Firmen nicht mehr lohnt. Beispiel: Atari XL. Anders sieht die Situation für mein persönliches Rechtsempfinden aus, wenn jemand privat Kopien von geliehenen Programmen macht, um sie zu testen und nicht zu verkaufen. Es gibt derart viel Schund auf dem Programm- und Spielemarkt, daß mir auch Testberichte in Zeitschriften keine gute Übersicht darüber geben, was kaufenswert ist und was nicht. Wenn mir ein Programm auch nach ein paar Wochen noch gut gefällt, überlege ich den Kauf, sonst geht es ins Bit-Nirwana oder bestenfalls in die Sammlung „Besser als eine Leerdiskette" ein.

Daß dieses Vorgehen strafbar sein soll, ist für mich nicht einzusehen. CD's darf man ausleihen, sich zu Hause in Ruhe anhören und entscheiden, ob man sie will oder nicht. Und Musik ist heutzutage ebenso Ware wie Software (Übrigens: Fast jeder überspielt Musik, und der Plattenindustrie geht es dabei hervorragend – Stichwort: Leerkassettengroschen"). Nur mit Programmen geht das nicht so schön, vielleicht weil die Industrie fürchtet, bei einem eingehenden Test ihres Produkts gar nichts mehr zu verkaufen...

Also, Raubkopierer: Öffnet die Augen für wirklich gute Spiele und dann das Portemonaie, um das entsprechende Original zu erwerben. Sonst habt Ihr irgendwann nichts mehr zu kopieren.

Zum Thema Politik/Extremismus: Ich meine, ebenso wie anscheinend die Mehrzahl Eurer Redakteure, daß Politik und der zur Zeit grassierende Links- und Rechtsextremismus auch in einer Computerzeitschrift vertreten sein müssen, wenn sich die Gruppen des Computers bedienen, um Agitation zu betreiben. Daß diese Gruppierungen bei einigen Jugendlichen so gut ankommen, ist für mich ein Zeichen von mangelndem Geschichtsbewußtsein und völlig mißratener politischer „Bildung" sowohl duch Elternhaus als auch durch Schule und Bekannte. Diese extremistichen Ideen können nur dort entstehen, wo Jugendliche nicht oder zu einseitig informiert sind (und es gibt auch genug, die von politischer Bildung nichts halten und die Parolen einfach mitbrüllen). Es ist zwar eigentlich nicht Aufgabe einer Computerzeitschrift wie ASM, hier zu wirken, aber Extremismus in jeder Form ist gefährlich und deshalb zu bekämpfen...
M. Schmidt-Brodersen, Kiel











„Leserbrief-Bastel-Set"

...Ich habe zusammen mit führenden Programmierern ein Leserbrief-Bastel-Set entwickelt, mit dem man GARANTIERT ins Feedback kommt...

Leserbrief-Bastel-Set by KMD
(bitte zutreffendes ankreuzen)

Lieber (1)
Geliebter (2)
Angebeteter (3) Chefredakteur der Zeitschrift ASM.

Ich finde Euch total (1) toll.
(2) supertoll.
(3) am tollsten.

Eure Testberichte sind (1) super.
(2) superduper.
(3) superhyperduper.

Eure Comics und Zeichnungen sind (1) geil.
(2) supergeil.
(3) superhypergeil.

Ich schicke deswegen Mark Brombeere (oder Bromley?)
(1) 10 DM.
(2) 50 DM.
(3) 5000 DM.

Ich habe Euch für den Secret Service (1) 5
(2) 50
(3) 100 Tips geschickt.

Nun zu meinem eigentlichen Thema über (1) Raubkopien.
(2) die Todesstrafe.
(3) Manfred.
(4) Martina.

Über den Kontakt-Markt habe ich schon (1) viele
(2) sehr viele
(3) sehr sehr viele
Kontakte geknüpft.

Ich finde Euren neuen Preis von 7,50 DM (1) billig.
(2) zu billig.
(3) verteuerungswürdig.

Ich finde, daß Manfred von Ausgabe zu Ausgabe
(1) schöner
(2) viel schöner
(3) viel viel schöner wird.

Ich schlage ihn deswegen für die (1) Mr. Germany
(2) Mr. World
(3) Mr. Universe Wahl vor.

Anbei sende ich einen Scheck in Höhe von (1) 50 DM
(2) 100 DM
(3) 1000 DM
, damit Ihr die Redaktion verschönern könnt.

So, das war's (1) schon.
(2) endlich.
(3) entgültig.

Tschau (1) liebe
(2) verehrte
(3) heiß geliebte ASM-Redaktion.

Wenn alle dieses Set verwenden, dann habt Ihr keine Probleme beim Aussuchen mehr.
KMD

(Anm. d. Red.: Also (1)nee (2)wirklich (3)nuu ! Wer ist denn auf die (1) wahnwitzige (2) unmögliche (3) verrückte Idee gekommen, wir hätten Probleme beim Aussuchen der Leserbriefe. Wir doch nich! Allerdings erleichtert das Set das Schreiben eines solchen. Wenn wir nur noch Set-Briefe bekommen, dann wird das Feedback allerdings (1) langweilig (2) stinklangweilig (3) ätzend. Wir bräuchten dann nämlich nur noch auszuzählen, wieviele Leser jeweils (1), (2), oder (3) angekreuzt haben und die Zahlen veröffentlichen...das Feedback würde auf eine Seite verkürzt...-Platz für Softwaretests würde geschaffen...die elende Tipperei der Leserbriefe entfällt...paradiesische Zustände für alle Leserbrieftanten und Onkels!...seufz.)

„Rente aufbessern"

Zunächst herzlichen Glückwunsch zur Kürung zu DER Insiderzeitschrift für Spielefreaks (Kein Wunder – bei der Konkurrenz...). Nun aber direkt zu meinem Anliegen. Gekürt hat Euch ja die Schulfernsehredaktion des WDR in der Sendung „Electronic Games", Teil 1: Markt & Macher.
In dieser Sendung (in der Manfred Kleimann wirklich eine gute Figur abgegeben hat – genau wie Michael Suck) habe ich endlich die Bestätigung für eine lang gehegte Vermutung gefunden: Die Leute, die Kinder und Jugendliche vor den grausamen Gefahren von Mörderspielen schützen wollen, sind – und das hat der Film eindeutig bewiesen – alte Opas (die sich vielleicht nur ihre Zeit vertreiben wollen und ihre Rente aufbessern wollen?). Diese Männer (Frauen habe ich keine gesehen – noch keine Quotenregelung?) leben einige Jahrzehnte hinter der Zeit! In ihrer Jugend haben sie mit Zinnsoldaten gespielt, weil es nichts anderes in dieser Richtung gab!! Aber Spaß hatten sie beim Ausprobieren des zu indizierenden Spiels (ist auch nachher geschehen) offensichtlich alle! Wie ist sonst das Lachen, Klatschen, Tips geben und Anfeuern zu verstehen? Zitat: „Hier, wer will noch? – Komm, laß mich – ich war noch nicht!...".
Ich finde es ziemlich wichtig zu wissen, wer Spiele indiziert. Ich persönlich kann jetzt einiges verstehen...
Cone, Gummersbach

„Computer im Fernsehen"

...Ihr habt in den letzten zwei Ausgaben auf der letzten Seite vergessen, das Erscheinungsdatum der nächsten ASM abzudrucken. Bitte druckt das Datum wieder ab.
Jetzt hab'ich an Euch noch eine riesige Bitte, und zwar: Ihr habt auf Seite 142 (10/89) eine Seite „Batman – The Movie"-Werbung. Und dieses schwarz-goldene Abbild der Bat (Fledermaus) hat in den Staate schon Kultstatus, und auch in Deutschland bricht das Batmanfieber aus. Also, druckt das Batman-Symbol bitte als Poster ab. Das wäre der absolute Wahnsinn. Das müßte doch zu machen sein, oder??
...Jetzt langt es, absolut! Im Fernsehen gibt's nur eine ernstzunehmende Sendung, die sich mit Soft, hauptsächlich Games beschäftigt, im Radio zwei oder drei. Und das nur bei Sendern, die mit Kabelanschluß oder nur in kleinen Gebieten zu empfangen sind. Dies muß sich ändern. Und zwar muß eine TV-Software-Sendung von ARD oder ZDF ausgestrahlt werden!!! Und deshalb starte ich mit ein paar Freunden eine Unterschriften-Aktion. Diese Unterschriften senden wir dann an ARD oder ZDF, um zu zeigen, daß auch ein gehöriges Zuschauerpotential vorhanden ist. Vorher setzen wir uns natürlich mit den Sendern in Verbindung. Also, hier der Aufruf an alle Computerbesitzer, ASM-Leser, Freaks und Videospieler, also an alle, die was mit Computergames zu tun haben, auch an Euch ASM-Redakteure und hauptsächlich auch die Softwarefirmen und Programmierer (sagt es auch allen Freunden und überhaupt jedem): Schickt einen Brief mit einer Liste mit Unterschriften oder auch einzelne Unterschriften. Es sollte aber vermerkt sein, worauf sich diese Unterschriften beziehen (also für die Einführung einer Games-Sendung im TV)...
Hier die Adresse, an die Ihr die Unterschriften schicken könnt:
Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf

(Anm. d. Red.: Normalerweise drucken wir die Adressen nicht vollständig ab. In diesem Fall machen wir mal 'ne Ausnahme, weil wir die Idee einer Unterschriften-Aktion für eine Games-Sendung in ARD oder ZDF ganz gut finden. Wenn sich genügend Leute finden, die den Aufruf unterstützen, dann habt Ihr vielleicht 'ne echte Chance, „in der ersten Reihe" zu sitzen. Bisher ist im TV Computer-mäßig ja noch nicht allzuviel los...)

„Blood Money"

Keine Lobe, sonst müßte ich ein Päckchen schicken. Ihr habt den Cheat für „Blood Money" auf dem Amiga, gebt es zu. Ich habe es im Test gelesen. Warum rückt Ihr ihn nicht raus?...Lest Ihr die Briefe, die Ihr kriegt, überhaupt? Ich schreibe schon zum X-ten Mal, und noch kein Brief im Feedback. Lost Ihr sie aus, damit sie ins Feedback kommen, oder wie?
Ein geplagter Amiga-User

(Anm. d. Red.: Gar nix geben wir zu! Weil nämlich der Cheat speziell vom Programmierer eingebaut war und wir tatsächlich keinen Blood-Money-Cheat haben. Ergo – was wir nicht haben, können wir nicht rausrücken! Ja, wir lesen die Briefe. Nein, wir losen die Briefe nicht aus – inzwischen beschäftigen sich ja schon einge Leser mit unserem Feedback-Abdruck-Auswahlsystem ... hehe ..)

„Preiserhöhung"

Ihr könnt es sicherlich nicht mehr lesen, daß sich ein Leser über die Preiserhöhung beschwert, aber warum bringt Ihr den gleichen Inhalt auf mehr Seiten? Durch Weglassen (oder Verkleinern) von Lösungskarten zu Bard's Tale, dem Titelbild des Secret Service oder auch dem Poster (!) könnte man die Druckkosten verringern. Besonders unnütz sind dabei seitenlange Tests von Spielen, die sowieso verrissen werden, wie z.B. „Indy 3 (Action)". Stattdessen sollten gute Spiele getestet werden! Wo war z.B. Indiana Jones 3 (das Adventure)???
Michael Behrens, Hamburg

(Anm. d. Red.: Preiserhöhungen sind nie angenehm. Auch wir würden es lieber sehen, 164 Seiten für 6,50 DM anbieten zu können. Leider aber ist mit dieser Seitenzahlerhöhung ein Punkt überschritten, der es unmöglich macht, billiger anzubieten. (Es sind ja nicht nur die Druckkosten, sondern z.B. auch die Gewichtserhöhung beim Versand usw., usw.). Das Poster verursacht natür-



lich ziemlich hohe Druckkosten. Die meisten Leser wollen ein Poster in der ASM haben, weswegen es drin bleibt. Immerhin haben wir seit 1987 die Seitenzahl der ASM kontinuierlich gesteigert, bei gleichem Preis! Wie schon gesagt, jetzt ist der Punkt erreicht, wo der Preis nicht mehr bei 6,50 DM zu halten ist. Wir versuchen, die ASM zu diesem Preis noch informativer zu gestalten. Daß das Indi-Adventure in der ASM 10/89 nicht getestet wurde, liegt einfach daran, daß wir die Testversion erst nach dem Drucktermin bekommen haben. Deshalb gibt's den Test in dieser Ausgabe.)

„Wohl ein Witz"

Bevor ich loslege, muß ich Euch erstmal zu Eurer neuen Special beglückwünschen. Außer dem diskussionswürdigen Titelbild ist sie rundum gelungen. Zur Preiserhöhung der normalen ASM muß ich sagen, daß dies wohl hoffentlich die letzte in den nächsten 10 Jahren ist.
Aber nun zu meinem Hauptpunkt. Am Montag, dem 2. Oktober lief im Westdeutschen Schulfernsehen die Sendung „Electric Games". Diese Sendung befaßte sich unter anderem mit Softwareherstellern, Produzenten, der BPS und auch mit Euch (als großer ASM-Fan natürlich große Freude bei mir. Endlich sah ich Euch mal bei der Arbeit. ASM-Redaktion im gemütlichen Beisammensein beim Computerspielen – sehr lustig). Aber danach kam der Bericht über die BPS. Zuerst sah ja auch alles ziemlich normal aus. In einem Raum saßen mehrere ältere Herren, die über ein Amiga-Kriegsspiel berieten, in dem man mit einer sogenannten Lichtpistole auf feindliche Soldaten schoß, die dann unter Maschinengewehrlärm schreiend zusammenbrachen. Die Herren waren sich einig darüber, daß besonders durch die Lichtpistole ein Spiel den Jugendlichen zugänglich war, das in höchstem Maße kriegsverherrlichend sei und indiziert werden müsse.
Das Bild wechselte, und was ich dann sah, brachte meinen Blutdruck auf 394. Dieselben Herren, die dieses Spiel zuvor noch als hochgradig jugendgefährdend indiziert hatten, spielten dieses Spiel begeistert selbst. Die Lichtpistole ging rum, es wurden Ratschläge erteilt, wie man wohl am besten den Panzer abschießen könne, und alle hatten sichtlich Freude. Also, ich fühle mich als normaler jugendlicher Computeruser für dumm verkauft. Dies ist wohl das erschreckendste Beispiel, daß die BPS wohl ein Witz ist.

the wild and crazy...

(Anm. d. Red.: In mehreren Leserbriefen wurde Kritik in diese Richtung geäußert. Vielleicht nimmt die BPS ja mal dazu Stellung...)

„Verbesserungsvorschläge"

Wie wäre es, wenn Ihr beim Bewertungskästchen auch den Schwierigkeitsgrad des betreffenden Spieles angeben würdet? Wenn ein Spiel z.B. auf dem Amiga, dem Atari ST und dem PC erscheint, und dies auf einem ST getestet wird, weiß man jetzt nicht, was von der Amiga- und der PC-Version zu halten ist. Es kommt ja öfter vor, daß ein Spiel im ersten Test voll überzeugen kann oder gar ein ASM-Hit ist und bei den Konvertierungen auf einem anderen Computer mittelmäßig oder gar ein Flop ist. Könnt Ihr nicht ein Spiel, das auf mehreren Systemen zugleich erscheint, auch auf den entsprechenden Computern testen?
Meines Erachtens sind die Cover hervorragend gezeichnet, die Motive jedoch entsetzlich. Könnt Ihr nicht, wie bei den Postern, spielebezogene Abbildungen nehmen? Auch hier interessiert mich die Meinung anderer Leser...

Niels Rosenhäger, Bielefeld

(Anm. d. Red.: Das mit dem Schwierigkeitsgrad ist so eine Sache. Wir beschreiben lieber im Text, wie schwierig wir ein Game finden, als eine Benotung hierfür einzuführen, da „Schwierigkeitsgrad" immer SEHR relativ ist. Ein „Anfänger" findet vielleicht schon Games schwierig, die geübten Joystickartisten nur noch ein müdes Lächeln entlocken. Zu den Konvertierungen: Wenn uns zum Test mehrere Versionen vorliegen, schauen wir uns auch alle an. Manchmal haben wir aber nur eine Version zum Test zur Verfügung, die anderen folgen noch. In diesem Falle werden die anderen in den Konvertierungsseiten besprochen. Es ist aber klar, daß wir hier aus Platzgründen immer nur eine Auswahl vorstellen können (leider!).)

„Gute Spiele"

Ich möchte mich jetzt auch mal als Schüler (16 Jahre) zum breitgetretenen Thema Raubkopien äußern. Ich habe in den Ferien etwas gespart (160 DM) und will mir nun mal ein gutes Spiel kaufen (eher zwei!). Doch, ohweh, außer ein paar Ballerspielen ist nix auf'm Markt! Für den tollen „Running Man" oder für das Supergame „Red Heat" gebe ich doch bitte keine 60 Märker aus! Für solche Spiele ist mir JEDE Disk zu schade (deshalb hab ich's mir auch nicht vom Freund kopiert!). Auch sind mir Spiele wie „Falcon" zuwider, in denen man im Zweispieler-Modus seinen (vielleicht) besten Freund vom Himmel fetzen muß. – Wie wär's denn mal mit einem Spiel, wo man MITEINANDER etwas erreichen muß? Auch liebe ich geradezu Adventures, in denen mir mein Computer vorschreibt, welche Gegenstände ich brauche und welche nicht (Bsp.: Ich: take key / Computer: you don't need that!) Toll, nicht?! Meine 160 Märker warten jedenfalls auf ein gutes Spiel wie z.B. „Pirates!" (Microprose, wo ist die Amiga-Umsetzung? Hallo, Interplay, wo bleibt Bard's Tale 3 für den Amiga? Wann kommt denn Millenium 2.3 ?...

Scorpion

Sehr geehrte Redaktion!
Laßt doch einfach die Titelseite vom Secret Service weg und macht es wie vorher, einfach eine Überschrift, daß spart Platz.
Die Karten im Hint Hunt hattet ihr auch kleiner drucken können wir sind ja nicht blind.
Die dicke Überschrift über jedem Spiel ist auch unnötig.
Wenn ich wissen will wie das Spiel ist schaue ich im Bewertungskästchern nach, also ist die Überschrift überflüssig.
Ohne diese Platzverschwendungen würdet ihr wieder auf 140 Seiten kommen und könntet wieder den normalen Preis von 6,50 DM für eure Zeitschrift nehmen.
Das Feedback könntet ihr auch wieder in schwarz/weiß abdrucken.
Ich bin sonst ein begeisteter ASM Leser, aber was ihr euch in der Ausgabe 10/89 geleistet habt könnte so manchen Leser vom späterem Kauf abhalten.

Eurem Mega Hit solltet ihr eher Spielen wie Populous oder Kult geben. Diese Spiele kommen doch einwandfrei eher bei den Usern an als so Spiele wie Gunhed.
Es kommt doch nicht nur auf ne tolle Graphik an oder nen tollen Sound, sondern eher auf eine Langzeitmotivation.
Actionspiele sind sowieso nicht so gefragt wie Strategiespiele.
Ich kenne 15 Computeruser von denen 13 Strategiespiele bevorzugen.

Außerdem wäre es besser wenn ihr bei den Strategiespielen öfters eure eigenen Spielerlebnisse schildern würdet, z.B. wie bei Balance of Power in der Ausgabe 7/89.
Daß wäre viel interessanter als ein einfacher Bericht wovon es handelt.

Ps: Ihr vergebt zu schnell Hit Sterne.

Mit freundlichen Grüßen aus Siegen Merlin

IM
GEMUSEMARKT
DES
LEBENS
BIST
DU,
MANFRED,
EINE
AUBERGINE

Diese Weißheit verkündete mir einst der tibetanische Kronprinz als wir uns auf dem Himalaya begegneten. Ich fand es an der Zeit auch dich mit ihr zu beglücken. Möge sie dir Kraft, Schönheit und Potenz spenden und dich verleiten, sie in das diesmalige Feedback zu integrieren, damit sich auch deine anderen Leser an ihr erbauen können.

GLIEDI SACKLEDER,
der Weise aus dem Morgenland



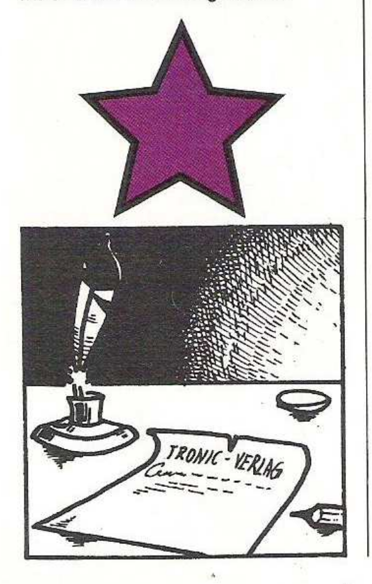
Ab sofort
für Atari ST
erhältlich
Red
Storm
Rising
Based on the best selling book Red Storm Rising by
Tom Clancy, Larry Bond co-author. Copyright 1986 by Jack Rye
Enterprises Ltd. and Larry Bond. All rights reserved


MicroStyle
XENOPHOBE
XENOPHOBE
Schlagen Sie die Aliens!
Aufregende Arkade Action
Für 1 oder 2 Spieler
Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
Separate Joystick Kontrolle
Superbe 'Sound'-Effekte
Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.
RVF
HONDA
MicroStyle
Eine herausfordernde Motorrad-Simulation
Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
Realistische Kontrollen
Digitalisiertes Motorgeräusch
Verschiedene Schwierigkeitsgrade
Berühmte Rennstrecken
Championship Punkte System
Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compartible.
Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 0 21 01 / 63 75 75 Mo. + Do. 15.00-19.00 h
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

„Abwärts"

Mit Interesse habe ich die Ausgabe 10/89 durchgelesen. Anscheinend geht's mit dem 64er doch abwärts (auch wenn Ihr das nicht glauben wollt), weil die 16-Bitter einfach zu stark sind. Außerdem sind die Preise für diese Rechner erschwinglicher geworden, so daß sich (fast) jeder User so einen Rechner leisten kann. Da helfen Eure verzeifelten Versuche, den 64er zu „retten" auch nicht mehr (siehe S. 12/13 Ausgabe 10/89, C64 only). Mein nächstes Anliegen: Die ASM ist eine Zeitschrift über Computersoftware (manchmal auch Hardware), und deshalb sollte sich das Feedback auch darauf beschränken. Dadurch könnte das Feedback (hoffentlich) etwas schrumpfen und folglich mehr Platz für Softwareberichte genutzt werden.
Nun kommen wir zu „Otti", oder sollte ich Ottfried Schmidt sagen? Anscheinend haben einige Redakteure (Manni eingeschlossen) das Bedürfnis, eine Witzfigur (der obengenannte Otti) in der Redaktion zu schaffen und dies zudem noch von Ausgabe zu Ausgabe maßlos zu übertreiben. Zugegeben, zuerst war's ja lustig, doch auf die Dauer wird's mehr lächerlich als lustig.
Der nächste Punkt: Die überwältigende Mehrheit der ASM-Leser sind Homecomputerbesitzer, deshalb meine Bitte an Euch: Übertreibt's nicht mit Nintendo/Sega..-Softwareberichten! Letzter Kritikpunkt: Im Secret Service wird viel zu oft Platz für wenige Spiele vergeudet, deshalb mein Vorschlag: Kürzt solche Mammutlösungen ab, und somit gibt's wieder mehr Platz für Softwaretests.
Doc Bobo

Um folgende Mitteilung bat uns der **VIDEO-SPIELE-CLUB COBRA:** „Liebe Mitglieder, der Umbau von NES-Geräten und der Verkauf von US-Nintendo-Modulen wurde uns von **Nintendo Of America** untersagt. Aus diesem Grund mußten wir auch unser Club-Magazin inhaltlich ändern. Das Magazin wird von nun an viermal jährlich erscheinen. Für die Verzögerung bei der Zustellung des Magazins entschuldigen wir uns bei allen Mitgliedern."



„Neun Tips"

Borni's 9 Tips, ins FEEDBACK zu kommen: 1. Schreibe einen Leserbrief, gehe zu Manni, halte ihm a) einen 5-DM-Schein b) eine Magnum 45'er c)seine Zeugnisse aus der Schule vor die Nase, und der Erfolg ist Dir gewiß! 2. Fange Deinen Brief entweder mit a) „Eure Zeitschrift ist die beste uswblablabla..." oder b) „Die ist mein 328,48er Versuch, ins Feedback zu kommen, keiner mag mich..." an. 3. Dresche auf Donald Bug, den Titelseiten, den Schreibstil, die häufige Werbung, kurz, auf alles, was in ASM steht, gnadenlos ein und benutze, wenn möglich, die letzten Ausdrücke. Sensationen kommen immer gut an. Und falls es mal nichts zu bemängeln gibt, beschwere Dich darüber, daß das Papier in der letzten Ausgabe 0,1 mm dünner war als sonst. 4. Äußere Dich zur „Braunen Software. „Egal ob's hitlert oder hubert, is eh alles die gleiche Kacke, und Kacke ist bekanntlich braun", Zitat Mark Day, Journalist für „Metal Star". Es ist egal, ob Du pro oder contra schreibst, aber auf jeden Fall extrem, das ist ja (leider) wieder „in". 5. Schreibe einen Reim über die ASM (wenn's geht positiv, da man sich einen Reim eher merkt). Alles Strategie! 6. Schreibe, daß der Atari ST/Amiga (je nachdem, was Du hast) nichts Besseres als eine Klobrille ist, was die Leistung anbelangt (dann schon eher erstgenannter...). 7. Schreibe auf Klopapier, damit das Niveau des Papiers dem Inhalt angeglichen ist. Gleichheit ist bei der ASM GAANZ groß geschrieben. 8. Schicke im Brief nach Möglichkeit keine Hamburger, Gummibärchen oder Rotzpopel mit, so gut Du es auch meinen magst. 9. Zuguterletzt solltest Du den Brief a) frankieren b)mit einer Adresse versehen. Das wäre unter Umständen von Nutzen...
Borni

(Anm. d. Red.: 10. Schreibe einen Brief mit Tips, wie man ins Feedback kommt...)

„Vermischtes"

1. Die ASM Special Nr.6 war echt super! Kompliment, allerdings hättet Ihr Gravenreuth nicht so verherrlichen brauchen. 2. Sind die Programme von Digital Marketing eigentlich alle (auch Game Graphics Designer, C.O.P.-Shocker) Public Domain? 3. Euer Spotlight sollte doch in jeder Ausgabe ein bis zweimal enthalten sein! Es wurde ja in letzter Zeit total vernachlässigt. 4. Bitte bringt doch mal ein Poster von Pirates!, wär doch was, oder? 5. Was ist eigentlich mit dem von Euch angesagten Demo-Wettbewerb? Eine Demo-Ecke sollte fest eingerichtet werden. 6. Wenn die RADWAR-Party Version 4 kommt, wäre es doch nett, die Leser frühzeitig zu informieren, denn das dürfte für einige Leser interessant sein. 7. So, das war's. Es bleibt mir nur noch zu sagen, Ihr seid die beste, legale, deutschsprachige Computerzeitschrift derzeit, weil Ihr unter anderem auch auf Leserwünsche eingeht.
ICA

(Anm. d. Red.: Wir "verherrlichen" doch eigentlich niemanden, oder doch? Nicht alle Programme von Digital Marketing sind Public Domain, der Game Graphics Designer und der C.O.P.-Shocker sind keine Public-Domain-Programme. Spotlight: hmmmm. Poster: 30 verschiedene Leser haben 30 verschiedene Posterwünsche. Also, was?)

„Sensationelle Preise"

...Bei einem Besuch in der Spielekaufhauskette „Toys R Us" habe ich sensationelle Softwarepreise für Amiga, Atari usw. entdeckt. Etwas ältere Spiele wie Stargoose, Thunder Blade, Airball, Marble Madness uva. werden hier für sage und schreibe DM 19,90 und wenige für DM 29,90 verkauft. 50% aller hier verkauften Titel hatten gute Kritiken in Eurer Zeitschrift. Also, kauft auch einmal ein gutes altes Spiel zu diesen Preisen....
Willi Bier, Eschweiler

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für diese interessante Information, die wir gern an unsere Leser weitergeben.)

„Nicht abwerten"

...Spiele wie „Blasteroids", „Datastorm" oder „The Sentinel" (die letzten beiden getestet in ASM 10/89) kamen bei Euch immer ziemlich schlecht weg, da sie ein ach so veraltetes Spielprinzip verkörperten (Konjunktiv!); zu Unrecht, wie ich finde, kommen sie so schlecht weg. Seit wann ist alt gleich weniger gut? Nur weil das Asteroids-Prinzip oder gar der „Defender"-Stil schon etwas betagt sind, sind Spiele dieser Art doch nicht automatisch schlechter oder weniger wert! Auch sie verdienen eine faire Beurteilung, ohne daß eine Trübung der Spielfreude vorausgesetzt wird, nur weil das Schema etwas älter ist... Videospiele können natürlich nicht immer ganz neu sein...Klar, neue Ideen sind stets willkommen, aber warum wohl können sich Clones behaupten? Weil viele auch etwas Eigenes haben. Also bitteschön, zukünftig etwas mehr Fairness für alte Konzepte, die, wenn sie technisch o.k. sind, durchaus ihre eigenen Reize haben können...
Carsten Seidel, Berlin

(Anm. d. Red.: Stimmt! Wir werten aber Spiele nicht dehalb ab, weil sie ein altes Konzept realisieren, sondern weil dieses alte Konzept von anderen „Clones" schon besser verwirklicht wurde. Beim Bewerten der Games müssen wir schon die heutigen Standards als Meßlatte nehmen. Im Prinzip sind die meisten Games „Clones", nur selten gibt es eine total neue Idee.)

Betrifft: Anzeige in der ASM 10/89
von Florian Pickert "Verschenke Drucker Star LC 10 an den ersten der 10 DM "schein " an Florian Pickert... schickt.

Diese Anzeige stammt nicht von mir , und ich weiß auch nicht von wem. Jemand hat sich wohl einen schlechten Scherz erlaubt und meinen Namen angegeben. Ich habe/werde allen die 10 DM an mich geschickt haben ihr Geld zurück geschickt, allerdings ohne Porto ,da mich das zuviel gekostet hätte. Ich bitte alle betroffenen um Verzeihung aber ich kann nichts dafür.

Noch eine Wahrnung ruft erst bei den Leuten an (Telefonnummer gibt es bei der Auskunft) bevor ihr ihnen etwas schickt(Geld, Disketten usw.).
Ich bitte um abdrucken meines Briefes im super FEEDBACK der super Zeitschrift ASM um alle Mißverständnisse aus dem Weg zu räumen.(möglichst Ausgabe 11/89).

Also dann macht's gut und nochmal Sorry!!
Der einzige FLORIAN PICKERT!!!!!!

Florian Pickert

Generalstabskarte

Fort

Im Feld

Zug

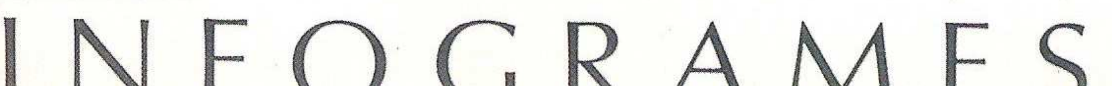
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel.: 069/27 80 25

NORTH & SOUTH

Aaaattacke !!! Tauchen Sie in die Welt des heiteren belgischen Comics von CAUVIN und LAMBIL, "Die Blauen Boys". Allein oder zu zweit erleben Sie als YANKEE oder KONFÖDERIERTER die Ereignisse des Sezessionskriegs. NORTH & SOUTH mixt Strategie und Arcade zu einem knalligen, packenden und vor allem originellen Cocktail. Kreisen Sie die feindlichen Armeen ein auf der Generalstabskarte des Ostens der USA. Beweisen Sie sich als gewiefter Stratege im Feld. Überfallen Sie im Alleingang die Goldtransporte, und erobern Sie die Forts im Sturm, um die okkupierten Städte zu befreien.

NORTH & SOUTH bietet Ihnen 4 verschiedene Jahre zum Spieleinstieg, 3 Schwierigkeitsgrade und einen Katastrophenmodus. Auf dem Menü stehen Unwetter, die Sie am Weiterkommen hindern, Truppenverstärkungen aus Europa und nicht zuletzt angriffslustige Indianer und Mexikaner.
Und wenn man zwischen kampflosem Strategiemodus und Arcademodus wählen kann und das Spielen zu zweit einfach phantastisch ist, dann gibt's nur eins : "An die Säbel !!"

Erhältlich für : AMIGA, ATARI ST (2 DISKETTEN), PC Kompatible (2 DISKETTEN).





Alle Jahre wieder . . .

. . . kommt so manches Magazin auf den komisches Gedanken und will wissen, was die Leser so über die Inhalte denken. In mühevoller Kleinarbeit haben auch wir von der ASM-Redaktion einen Fragebogen ganz besonderer Art zusammengestellt.

Dieser Fragebogen hilft uns sehr, Wünsche und Bedürfnisse unserer Leser besser kennzulernen und darauf einzugehen. Jeder Leser, der dieses Blatt (oder auch eine Fotokopie) ausgefüllt einsendet, hilft daher mit, die ASM weiter zu verbessern.

Die Mühe unserer Leser wollen wir natürlich auch belohnen. Für die Teilnehmer an unserer Umfrage verlosen wir nämlich:

1 Amiga 500 mit Monitor, Software und T-Shirts. (Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!)

Wichtig: Die Daten sind nur für ASM bestimmt, werden nicht weitergegeben! Die Angaben – sowie Name und Anschrift – sind freiwillig!

Mitmachen lohnt sich in jedem Fall. So, und nun den Kuli in die Hand und los. Den fertigen Bogen sendet Ihr an die unten angegebene Adresse!

1. männlich ☐ weiblich ☐

2. Mein Alter:

Bis 12 Jahre	☐	21 bis 25 Jahre	☐
12 bis 16 Jahre	☐	26 bis 30 Jahre	☐
17 bis 18 Jahre	☐	Über 30 Jahre	☐
19 bis 20 Jahre	☐		

3. Mein Beruf:

Schüler/Student	☐	Angestellter	☐
Selbständige/r	☐		
Nichts dergleichen	☐		

4. Mein monatliches Einkommen (brutto)/ Taschengeld (netto):

Bis 100 DM	☐
100 DM bis 200 DM	☐
200 DM bis 400 DM	☐
400 DM bis 800 DM	☐
800 DM bis 1500 DM	☐
1500 DM bis 2000 DM	☐
über 2000 DM	☐

5. Ich besitze folgendes Computersystem oder beabsichtige, es innerhalb der nächsten 12 Monate zu kaufen:

	Besitz	Kaufabsicht
Amiga	☐	☐
Atari ST	☐	☐
C-64/128	☐	☐
ZX-Spectrum	☐	☐
Amstrad CPC	☐	☐
Amstrad PCW	☐	☐
IBM PC & Kompatible	☐	☐
MSX	☐	☐
Nintendo	☐	☐
PC Engine	☐	☐
Sega Master	☐	☐
Sega Mega	☐	☐
Atari VCS	☐	☐
Atari XL/XE	☐	☐
Andere	________	

6. Außerdem besitze ich (jetzt oder demnächst):

MIDI-Interface	☐	☐
Videokamera	☐	☐
CD-Spieler	☐	☐
Videorekorder	☐	☐
Camcorder	☐	☐
Auto	☐	☐
Motorrad	☐	☐

7. Computerprogramme: ich besitze

	0	bis 5	5-10	über 10
Simulationssp.	☐	☐	☐	☐
Actionsspiele	☐	☐	☐	☐
Sportspiele	☐	☐	☐	☐
Strategiespiele	☐	☐	☐	☐
Abenteuerspiele	☐	☐	☐	☐
Rollenspiele	☐	☐	☐	☐
Grafikprogr.	☐	☐	☐	☐
Musikprogr.	☐	☐	☐	☐

8. Meine Software kaufe ich normalerweise:

In Kaufhäusern	☐
In Computer-Fachgeschäften	☐
Im Versandhaus	☐

9. Für Software gebe ich monatlich aus:

Bis 40 DM	☐	40 bis 70 DM	☐
75 bis 100 DM	☐	100 bis 130 DM	☐
mehr als 130 DM	☐		

10. Meine ASM wird noch von weiteren Personen gelesen, und zwar von:

0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ mehr als 4 ☐

11. Neben der ASM lese ich weitere Magazine:

	nie	manchmal	oft
Happy Computer	☐	☐	☐
Powerplay	☐	☐	☐
64er	☐	☐	☐
Chip	☐	☐	☐
DOS International	☐	☐	☐
ACE	☐	☐	☐
Zzap	☐	☐	☐
Popular Computing Weekly	☐	☐	☐
Crash	☐	☐	☐
The One	☐	☐	☐
Tilt	☐	☐	☐
Kickstart	☐	☐	☐
Amiga	☐	☐	☐
Musikexpress/Sounds	☐	☐	☐
Spex	☐	☐	☐
Bravo	☐	☐	☐

andere ________

12. Folgende Artikel und Rubriken in dieser ASM-Ausgabe bewerte ich mit 0 (überflüssig) bis 12 Punkten (sehr interessant):

Action-Games	☐
Sport-Kaleidoskop	☐
Konvertierungen	☐
Konsolen	☐
Denk(-)mal	☐
News	☐
Adventure-Corner	☐
Secret Service	☐
Hotline – Top 30	☐
Special Interest – Postspiele	☐
Spielhalle	☐
Microwelle	☐
Flop des Monats	☐
Wettbewerbe	☐
Odlie des Monats	☐
Blickpunkt(e)	☐

13. Meine Vorschläge zu den Spiele-Tests:

	Ja	Nein
Mehr Spiele-Tests	☐	☐
Weniger Spiele-Tests	☐	☐
Kürzere Test, dafür Schwerpunkt auf wichtigere Programme	☐	☐
Längere Spiele-Tests	☐	☐
Mehr Konsolen-Tests	☐	☐

14. Neue und andere Themen in ASM:

	regelmäßig	manchmal	besser nicht!
Hardware	☐	☐	☐
Anwender	☐	☐	☐
Musik und MIDI	☐	☐	☐
Hintergrundstories	☐	☐	☐

15. In die Spielhalle gehe ich

Nie ☐ Gelegentlich ☐ Oft ☐

16. Neben dem Computer interessiere ich mich für:

	nicht	manchmal	sehr
Sport	☐	☐	☐
Lesen	☐	☐	☐
Fernsehen	☐	☐	☐
Kino	☐	☐	☐
Video	☐	☐	☐
Reisen	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐

16. Zum Abschluß noch meine Adresse (für Statistik und Verlosung):

____

____

____

Und nun ab damit zur Post:
ASM-Redaktion, Kennwort: „H4 n5F"
Postfach 870, 3440 Eschwege

ALT – ABER SCHLECHT

Programm: The Story so far – Vol. 4, **System:** C-64/128, Spectrum, Amstrad CPC, **Preis:** Ca. 40 DM (Cass.), ca. 47 DM (Disk), **Hersteller:** Elite Systems Ltd., **Muster von:** [23].

Das englische Softwarehaus **ELITE** holt zum vierten Rundumschlag aus: **THE STORY SO FAR VOL. 4** füttert wie schon bei *Vol. 2* die 8-Bit-Rechner erneut mit reichlich Software. Doch halt! Ein geübter Kennerblick weiß sofort, was es bei den folgenden Titeln geschlagen hat: BACK TO THE FUTURE, QUARTET, GHOSTBUSTERS, THE EIDOLON, ALIENS und WONDERBOY. Es handelt sich schlichtweg um eine Oldie-Kompilation. Die hier zusammengemixten Programme sind teilweise aus dem Jahre 1984/85, aber auch „jüngeren" Datums wie '86 und '87. Da zitiert man gerne den Grönemeyer, der sich genauso wie unsereins fragt „Was soll das?" Daß ich ständig mit Ladeschwierigkeiten bei allen drei Cassetten kämpfen mußte, mag wohl eine Unart unseres Commodore-Recorders sein, mein persönlicher Kampf gegen diese sich ausbreitende Müdigkeit und Langeweile beim Spielen läßt sich dagegen allgemeingültig bestätigen. Es geht einfach nix ab! ALIENS ist schon ein erstes Beispiel dafür. Man muß hier mit einem Team von sechs Astronauten eine Weltraumbasis retten. Diese ist gemeinerweise von Aliens verseucht. Mit den sechs Leuten muß man die Station „säubern" und bis in die „Kammer der Königin„ vordringen. Na ja, man läuft ein wenig und ballert viel. Nun denn, irgendwann wird man's ja geschafft haben, wenn man bis dahin nicht eingeschlafen ist. Grafik und Sound tragen aufgrund ihrer Mangelhaftigkeit nicht zur Motivation bei.

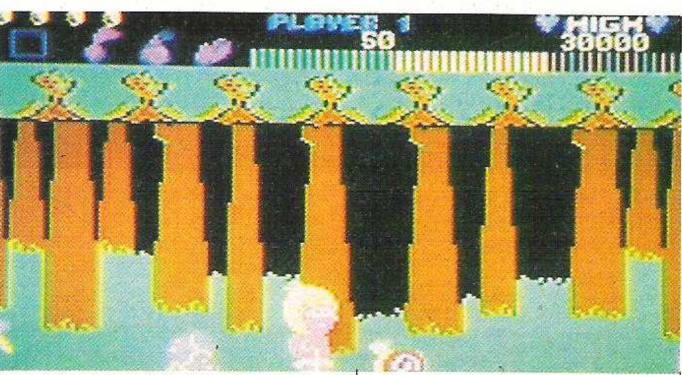
Auch der WONDERBOY ist nicht interessanter. Jener Vertreter des Jump-and-Run-Genres verblüfft durch einfallslose Grafik und einen äußerst öden Spielverlauf. Zwar sind die üblichen Features (Gegner, Bonusgegenstände, Hindernisse) vorhanden, doch das Game reißt niemanden mehr vom Hocker: zu alt, zu langweilig, zu geräuscharm.

THE EIDOLON, so kann ich mich erinnern, war einmal ein sehr erfolgreiches Programm. Man besitzt ein Gefährt, mit dem man durch ein riesiges Höhlensystem düst. Dort warten erfahrungsgemäß massig Gegner, die man ebenso wegputzen muß wie den schwierigeren Endgegner. Unterwegs müssen zur Verstärkung der Waffenkraft bestimmte Gegenstände mitgenommen werden. Im Prinzip ist das Spiel ja nicht schlecht, aber doch schon ein wenig angestaubt, was man an der nicht mehr zeitgemäßen Grafik und dem Sound erkennt. Etwas besser sieht dagegen GHOSTBUSTERS aus. Die beliebten Geisterjäger können den Grauschleier auf ihrer Hülle wenigstens durch eine nette Spielidee und durchschnittliche Grafik wettmachen. Auch der Sound mit Sprachausgabe kann sich sehen lassen. Insgesamt ein gutes Game, das auch heute noch Spaß macht.

Ganz im Gegensatz zum Film kann das Spiel BACK TO THE FUTURE kaum Freude bereiten. Die Grafik ist ultrastupide, und der Spielablauf (Bub muß Mutter und Vater zusammenbringen) geht gerade noch durch. Leider nur unterer Durchschnitt, begeisterungsunfähig. Weil kein Programm groß aus der Reihe fallendarf, ist QUARTET genauso schlaff. Zum X-ten Male ein Jump-and-Run-Spiel mit lascher Grafik und nervigem Sound, das geht an die Nerven. Dazu kommt noch eine ungenaue Kollisionsabfrage, um das Übel perfekt zu machen. Weg damit.

Mittelmäßige Spiele gibt's viele. Doch daß man damit auch eine mittelmäßige Kompilation zusammenstellen wird, war mir neu. Nötig war's jedenfalls nicht, um nicht zu sagen „total überflüssig". Auch wenn's nicht allzu teuer ist, braucht es niemand.

Peter Braun



Lahm und lasch: WONDERBOY

Grafik	**4-8**
Sound	**0-9**
Spielablauf	**3-8**
Motivation	**0-8**
Preis/Leistung	**5**



SPECIAL INTERESST

WENN DER LEHENSHERR MIT DER DAME...

Titel: Lehensherren, **Auswertung:** überwiegend computerausgewertet (Amiga), ca. 6 DIN A 4-Seiten, **Kosten:** pro Spielzug 5 – 7 DM (35 – 49 ÖS) zuzüglich Porto, Anleitung + Aufstellung 10 DM (70 ÖS), für Befehle über 150 Stück und Extra-Karten werden zusätzliche Gebühren fällig, **Zugzeitraum:** ca. 3 – 4 Wochen, **Zeitaufwand für einen Spielzug:** ca. 1 – 2 Stunden, **Anbieter:** In der BRD: Volker Köhler, Buttlarstr: 7, 6431 Hohenroda-Mansbach, Tel.: 06676/1432. In Österreich: Daniel Schumacher, Steyrergasse 53 A, A-8010 Graz, Tel.: 0316/7014424.

Computerspiele per Post sind auch diesmal wieder ein Thema. Nachdem wir in Ausgabe 10/89 die Funktionsweise solcher Postspiele allgemein erklärt und das relativ einfache Spiel ASHES OF EMPIRE vorgestellt haben, gibt's diesmal einen Bericht über ein etwas komplexeres Postspiel, die fast perfekte Simulation einer feudalen Fantasy-Welt mit Rollenspielcharakter: LEHENSHERREN.

Bei LEHENSHERREN spielen 25 bis 35 Mitspieler mit- und gegeneinander. Spielfeld ist eine Karte mit über 4000 Hexfeldern. Jeder Spieler besitzt zu Beginn des Spieles ein Hexfeld, das Heimathex. Wie der Name des Spieles schon andeutet, sind alle Mitspieler LEHENSHERREN in diesem Lande, das sich „Sador" nennt. Es wird von König Gunthar regiert.
Am Anfang des Spieles hat man die Möglichkeit, einen bestimmten Charakter zu übernehmen. Zur Auswahl stehen: Zauberer, Kämpfer, Dieb, Kleriker. Je nachdem, für welche Figur man sich entscheidet, hat man später im Spiel bestimmte Vor- oder Nachteile bei der Erfüllung des Spielzieles. Spielziel ist: Sieg über König Gunthar. Natürlich ist es nicht gerade einfach, König Gunthar zu überwältigen, da dieser soviel stehendes Heer besitzt, daß man zunächst von einem Angriff nur träumen kann. Es gibt aber auch die Möglichkeit, das Spiel siegreich zu beenden, indem man mehr „Punkte" sammelt als alle anderen Mitspieler. Wofür man Punkte bekommt, hängt nicht unwesentlich vom Charakter ab, den man zu Beginn des Spiels gewählt hat. So bekommt der Kämpfer z.B. Punkte für eroberte Hexe, der Zauberer für erbeutete Artefakte, der Kleriker für eine zufriedene Bevölkerung.
LEHENHERREN stellt ein komplexes Wirtschafts- und Armeesystem zur Verfügung. Zunächst gilt es, Hexe zu erobern, diese urbar zu machen, mit Bauern zu besiedeln und Agrarwirtschaft und Bergbau auszubauen. Rohstoffe sind eine wichtige Quelle zur Versorgung der Bevölkerung. Zudem kann man besonders gut die im Bergbau erwirtschafteten Rohstoffe in klingende Münze verwandeln.
Insgesamt 6 Armeen stehen zur Verfügung, die mit 25 verschiedenen Armeetypen zusammengesetzt werden können. Auch hier entscheidet wiederum die Zusammensetzung über die Eigenschaften, Stärke und Schnelligkeit der jeweiligen Armee. Eine Heer, das nur aus Golems besteht, ist fast unbesiegbar (natürlich nur, wenn es entsprechend groß ist), eine Armee, die aus Bogenschützen besteht, ist erfolgreicher, als eine, die nur Infanterie aufzuweisen hat.
Eroberte Hexe sollten nach dem Besiedeln befestigt werden, mit anderen Worten: Burgen müssen gebaut und bemannt werden. Das alles kostet natürlich ein Heidengeld, aber Sie als erfahrener Lehensherr wissen sicherlich, wie Sie Ihre Bauern behandeln müssen, damit diese ordentlich Steuern berappen und nicht etwa auf die Idee kommen, Ihre Steuereintreiber abzumurksen.
Den Kontakt zu anderen Spielern erhält man bei LEHENSHERREN entweder durch Turniere, die man ausruft (ein entsprechendes Preisgeld muß ausgerufen werden, jeder Spieler entscheidet selbst, ob und an welchem Turnier er teilnehmen will) oder aber durch Begegnung der Armeen. Dies ist auch eine Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zu verbünden. Ein Bündnis zu schließen, bevor man sich in der Sador-Welt kennengelernt hat, ist nicht möglich. Natürlich kommt es bei so vielen Mitspielern, die alle einen entsprechenden Expansionsdrang haben (mehr Hexe = mehr Bevölkerung = mehr Rohstoffe = mehr Geld = größere Armeen) zu Fehden untereinander. Allerdings gibt es auch äußere Feinde, die nach Sador einfallen können und somit alle Mitspieler bedrohen. Dies erfordert dann einen entsprechenden Zusammenschluß der Mitspieler, da keiner alleine diesen übermächtigen Feinden standhalten kann.
Dies sind nur einige Features, die Lehensherren zu bieten hat. Das Spiel ist sehr komplex, weswegen auch eine relativ hohe Zuggebühr anfällt (man bedenke, daß bis zu 150 Befehle in dieser Zuggebühr enthalten sind, die vom Spielleiter für jeden Spieler in das Programm eingegeben werden müssen).
Der Reiz von LEHENSHERREN liegt in der fast perfekten Simulation einer Pseudo-Fantasy-Welt, in der neben den obengenannten Einflußmöglichkeiten auch noch eine Menge „Ereignisse" stattfinden. So werden z.B. Armeen durch Kämpfe mit Drachen aufgerieben, es kann nicht nur mit anderen Mitspielern, sondern auch mit Städten Handel getrieben werden, die Jahreszeiten spielen bei der Ernte eine Rolle, Zauberkräfte beeinflussen Wirbelstürme und vieles mehr. Ebenfalls kann Spionage betrieben werden, Überfälle, Belagerungen und Feldkämpfe gehören ebenso zum "Geschäft" des Lehensherren wie die Erschließung neuer Rohstoffquellen.
Eine weitere Besonderheit ist die Möglichkeit, in jedem Spielzug eine freie Aktion durchführen zu können, wobei der Spielleiter entscheidet, ob's klappt, oder nicht. Solche freien Aktionen müssen genau beschrieben werden, bieten aber auch die Möglichkeit, originelle Einfälle zur Verbesserung der eigenen Spielsituation zu nutzen. So hat z.B. ein Mitspieler in meiner Partie LEHENSHERREN als Sonderaktion an den Spielleiter geschrieben, wie die Reste seines in einem Drachenkampf fast völlig aufgeriebenen Heeres den Drachen gehäutet haben, um aus der Haut Rüstungen herzustellen. Auf diese Weise ist er zu einer besseren Ausrüstung seines Heeres gekommen.

LEHENSHERREN macht vor allem wegen seiner Komplexität sehr viel Spaß. Der Spielzug-Ausdruck ist ordentlich gegliedert, bisweilen witzig zu lesen, manchmal etwas geschmacklos. Wer Phantasie hat und sich Sonderaktionen ausdenkt, kann an LEHENSHERREN sogar noch mehr Freude haben als jemand, der nur „nach den Befehlen" vorgeht. Zu bemängeln ist lediglich, daß der Zugzeitraum vom Spielleiter nicht immer korrekt eingehalten wird, d.h. eine Auswertung auch mal sang- und klanglos zu spät kommen kann. Trotzdem: Der stolze Preis pro Zug ist durch die Möglichkeiten, die man in diesem Spiel hat, gerechtfertigt. Mir gefällt's!

CS


CLOWN-O-MANIA
Amiga
Atari ST
ORLANDO
STARBYTE
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt: Tel.: 069/77 80 25

„1ER-EISEN"

Programm: Storm Warrior, **System:** C-64 (angeschaut), Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark (fürs Band), **Hersteller:** Encore, Walsall, England, **Muster von:** Elite, England.



Foto: C-64

Wieder einmal geht ein Barbar auf Reisen, um sein Fantasy-Königreich von schlechten Säften, d.h. Bösewichten, zu befreien. Er hat ein Schwert in der Flosse, mit dem er sich durchschlägt, Gegner für Gegner, die alle so ausschauen wie er (!), niederringend. Von der Story, dem Ambiente und dem Spielablauf her ist **STORM WARRIOR** von Budget-Produzent **ENCORE** ein Game, das keinerlei Reize hat: Von Originalität, Witz und atmosphärischer Dichte keine Spur. Einziges „Novum" in diesem Sword Fighting-Spiel: Aus den Wipfeln der Fantasy-Bäume werden Fantasy-Kugeln geschleudert, die dem nicht ordentlich animierten Helden Energieabzug im Berührungsfalle einbringen.
Allein der Preis von „nur" zehn Mark könnte manch einen verleiten, sich das Ding mit nach Hause zu nehmen. Doch: Auch der erscheint mir für ein derart veraltetes Spielprinzip noch zu hochgegriffen.
Der STORM WARRIOR springt auf Stick-Kommando, duckt sich und schlägt natürlich zu. Die Bewegungen, die er vollführt, sind aus dem Puppentheater und dem Golfsport „entliehen": Der Sprung wurde wohl bei der „Augsburger Puppenkiste" abgeschaut, während der gezielte Schlag mit dem Schwert dem Schwung des Golfsschlägers von Bernhard Langer ähnelt. So kämpft er sich, erst einen Gegner, dann zwei, hernach wieder einen usw. mit dem „Einer-Eisen" durch, bis er selbst herniedersinkt oder der Langweile per „Power Off" ein Ende bereitet wird. Der Barbar mit dem Golfschläger ist von der Anschaffung her günstig, aber die Unterhaltungskosten (Staubwischen) sind zu hoch. ELITE muß sich nunmehr ernsthaft überlegen, wie's weitergehen soll!
Manfred Kleimann

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	3

4-3-3-2-1-START!

Programm: Indy 500, **System:** Atari ST (nur Farbe), **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Eurosoft, England, **Muster von:** Eurosoft.

Gerade die letzten Monate hatten in Sachen Autorennspiele allerlei für den Atari ST zu bieten. Den Höhepunkt dieser wahren Flut an actiongeladenen Games bildete sicherlich *Crazy Cars II*, das selbst unseren sonst so „ruhigen" Chefredakteur ins Schwärmen geraten ließ. Im Gegensatz zu diesen eher freizeitlich anmutenden Rasereien, welche zumeist an den sonnigen Plätzen der USA stattfinden, steht bei **INDY 500** jedoch einzig und allein das sportliche Element, der Kampf, im Vordergrund.

Kenner der Sportszene wissen nach dem Lesen des Programmtitels natürlich schon längst, daß sich hinter den INDY CAR SERIES das amerikanische Gegenstück zur Formel I befindet. Kurzer Rede langer Sinn: INDY 500 aus dem Hause **EUROSOFT** gliedert sich nahtlos in die Reihe von Rennspielen ein, bei denen heiße Schlachten auf den schwierigsten Pisten um die Führung in der Grand-Prix-Wertung an der Tagesordnung stehen. Bevor ich jedoch noch zuviel Euphorie unter Euch sportbegeisterten Freaks aufkommen lasse, kehren wir lieber gleich wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Man mache sich also auf einen langen Fall gefaßt, oder mit anderen Worten: Eine Dose billiges Motorenöl bietet wesentlich mehr Rennstallatmosphäre als dieses zehnmal teurere, aber dafür glattweg mißratene Spiel ...
Schon kurz nach dem Booten der Programmdiskette erscheint der erste und zugleich letzte Lichtblick auf dem Screen, das schlecht digitalisierte Titelbild. Im Anschluß daran gelangt der Spieler sogleich in eine Art Auswahlmenü, in dem Fahrer und Werksteam festgelegt werden können. Erstaunlicherweise umfaßt die kleine Palette lediglich Formel-1-Größen wie Alain Prost oder Keke Rosberg, nicht aber Namen wie Al Unser Jr. und Danny Sullivan, beides bekannte Fahrer der INDY CAR SERIES. Ähnliches zeigt sich übrigens bei den Werkteams. Zwar fällt so ein kleiner Schnitzer allein kaum ins Gewicht, trotz allem ist er aber mehr als nur kennzeichnend für die Qualität des restlichen Programmes, das vor solchen Bugs nur so strotzt.
Bevor es nun aber so richtig zur Sache geht, besteht noch die Wahl zwischen dem Practice-Modus, gleichbedeutend mit der eigentlichen Qualifikation, oder dem Race-Modus, in dem man nun gegen die „harte" Konkurrenz antreten kann. Den ersten richtigen Schock erhält der heißhungrige Pilot sofort nach dem Erscheinen des Spielbildschirmes spätestens aber, wenn sich die eigene Kiste in Bewegung gesetzt hat und das Scrolling hinterherruckelt. Abgesehen von den drei schlecht in Szene gesetzten Zwischengrafiken läßt sich an der Spielgrafik nichts Positives erkennen. Die Rennstrecke wurde äußerst öde gestaltet, der Hintergrund mit dem bekannten Bergpanorama fiel entsprechend schwach aus. Wesentlich schlimmer treten einem die abscheulichen Sprites ins Auge, bei denen der Grafiker weiß Gott kein Fingerspitzengefühl bewiesen hat.
Ähnlich schlechte Kritik muß man der Animation der „Rennwagen" ausstellen, denn die flüssigen Bewegungen fehlen nahezu gänzlich. Gut wußte ausschließlich der „Dreher" des eigenen Flitzers zu gefallen, wogegen die Explosion eher Platz in der großen Galarie der Flops findet. Zu alledem zeichnet sich INDY 500 durch ein indizierungswürdiges (dieser Spaß sei mir erlaubt) Scrolling aus, da in puncto Programmierleistung so ziemlich alles in die Hose ging. Mir hätte das Game jedenfalls wesentlich besser gefallen, wenn z.B. auf ein Scrollen des Hintergrundes verzichtet worden wäre. Mit der jetzigen Hauruckmethode jedenfalls ... sparen wir uns lieber die Worte.
Läßt man einmal die Tatsache, daß das Game zum Abstürzen neigt, ganz außer acht, so komme ich dennoch nicht umhin, auf mehrere grobe Fehler während des Spieles hinzuweisen. Es ist sicherlich lobenswert, den Spielscreen mit zahlreichen Displays zu verfeinern. Jedoch sollte man dann als Programmierer auf die „Koordination" dieser Anzeigen mit dem Spielgeschehen achten, damit z.B. nicht der Tacho oder der Drehzahlmesser völlig unrealistische Werte anzeigen.



Kurz vor dem Start: Indy 500

„Etwas" enttäuscht war ich desweiteren darüber, daß man beim Boxenstop (echt!) ausschließlich eine Statistenrolle übernimmt, anstatt selbst Hand anzulegen. Gleich nach dem Boxenstop wird's auch schon wieder „unecht", sobald nämlich der frischgemachte Wagen mit 252 Stundenkilometer aus der Boxengasse geschossen kommt (Nigel Mansell läßt grüßen, oder wie war das gleich?!?).
INDY 500 von EUROSPORT ist schlichtweg eine Frechheit, eine „Verdummung" des Käufers! Das Niveau dieses Rennspieles logiert auf unterster Ebene der Atari-ST-Hierarchie. Die wenigen positiven Aspekte, die das Programm zweifelsohne besitzt, egalisieren **keinesfalls** die vielen kleinen und großen Ungereimtheiten. Wie gesagt: Eine Dose Motorenöl ist wesentlich mehr ... *Torsten Blum*

Grafik	4
Animation	3
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	1



Fotosafari mit der Flinte

Programm: Safari Guns, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** New Deal Productions, **Muster von:** [82].

Viele von Euch kennen sicher ein Spiel, dessen Namen ich aus einem besonderen Grunde nicht nennen darf. Bei diesem Programm der amerikanischen Firma *Actionware* ging es darum, plötzlich auftauchende Söldner zu erschießen und einen Dschungelkrieg erfolgreich und vor allem lebend zu überstehen. Vielen Usern hat das Spiel gefallen, der Bundesprüfstelle allerdings weniger. So landete es auf der vielzitierten Indizierungsliste und nimmt dort nun seinen Platz irgendwo zwischen den Buchstaben O und Q ein.

Jetzt hat die noch relativ unbekannte franzosische Company **NEW DEAL PRODUCTIONS** ein Programm produziert, das oben angesprochenem Game über weite Strecken sehr ähnlich ist. Allerdings hat man sich das Schicksal seines der Verbannung anheimgefallenen Artgenossen zu Herzen genommen und einen moralischen Aspekt mit in die Handlung eingestrickt. Bei **SAFARI GUNS** – womit endlich der Titel preisgegeben wäre – hat der Spieler die Aufgabe, die Tiere unter der heißen Sonne der afrikanischen Savanne vor Großwildjägern, Touristen und Eingeborenen zu schützen. So zieht man los, bewahrt Nashörner, Zebras, Affen & Co. vor ihrem traurigen Schicksal und besorgt's den bösen Trophäenjägern. Gegen letztere trägt man eine Flinte bei sich; das Fadenkreuz wird mit der Maus eingerichtet, geschossen wird durch Druck auf die linke Maustaste (rechte Taste = Pause).

Nun ist es aber so, daß die wenigen noch in ihrem angestammten Lebensraum existierenden Tiere auf Zelluloid festgehalten werden sollen. Hierzu führt man eine Kamera bei sich und sammelt eifrig Schnappschüsse (wiederum mit Fadenkreuz und linker Maustaste) von den quer über den Monitor ziehenden Viechern. Um ins nächste Level vorzustoßen, müssen 24 Fotos gemacht werden; aber natürlich heißt es auch, die „menschlichen" Widersacher zu eliminieren, bevor diese dem Spieler das Licht ausblasen.

So ergibt sich ein spannender und alles in allem recht abwechslungsreicher Handlungsablauf, der paradoxerweise vor allem auf der Kombination aus Leben bewahren und Leben vernichten aufbaut. Beides, das Fotografieren wie das Schießen auf Gegner, wird ja auf dieselbe Art und Weise vorgenommen. Und: Eines ist so spannend wie das andere. Das aber legt die Folgerung nahe, daß SAFARI GUNS denselben Spaß gebracht hätte, wenn auf die Ballerei verzichtet worden wäre. Noch ein letztes Wort zur Grafik, die insgesamt zu gefallen weiß. Vor allem die Animation der vielen verschiedenen Tiere ist überaus gut gelungen und trägt zusammen mit dem groovigen Conga-Sound zu anhaltendem Spielspaß bei. Geschmälert wird dieser wiederum ein wenig durch die Amiga-Usern vertrauten nervigen Ladezeiten, die vor allem nach jedem „Game Over" das Geschehen leider ziemlich bremsen. Unter dem Strich aber bleibt ein unterhaltsames Programm, das artverwandten Spielen immerhin ein wenig voraus hat.

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

The Age of Chivalry



DIE KREUZRITTER DER GERECHTIGKEIT

Viele Jahre mußten Sie Ihrem Heimatort fernbleiben, da Sie im Heiligen Land für Frieden und Gerechtigkeit kämpften. Nun, wo es an der Zeit ist heimzukehren, müssen Sie bei Ihrer Ankunft feststellen, daß nichts mehr so ist, wie es einst war: Ihr Oheim, ein roher Zeitgenosse, hat Ihren Vater, den König abgesetzt, das Zepter der Macht an sich gerissen und so das einst friedliche Land in Unglück und Verderben gestürzt. Sie sind völlig auf sich selbst angewiesen, in einem Land der Verräter, Spione und Mordbuben. Natürlich werden Sie diese Schmach nicht einfach erdulden, sondern nichts unversucht lassen, um den Thron wieder zurückzuerobern. Um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie jedoch erst das ganze Land bereisen, um Getreue um sich zu scharen. Verrat und Betrug lauern auf allen Wegen, und Sie werden mehr als einmal Ihr angeborenes Recht in unzähligen Prüfungen wie Bogenschießen, Schwertkampf und Armdrücken unter Beweis stellen und verteidigen müssen. Schließlich werden Sie mit Ihren Mannen zum Schloß ziehen und dem mächtigen Despoten die Stirn bieten. In diesem ebenso großartigen, wie außergewöhnlichen mittelalterlichen Abenteuer, sind Strategie und Kraft von gleicher Wichtigkeit.

VERTRIEB: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 60 70
Distribution: Österreich: Karasoft, Darius; Schweiz: Thali AG

TESTER-STRESS: Armer Peter Braun


Officer Bob, fast ein Flop: C-64


Nach getaner Arbeit in die Bar . . .


um dieses Spiel zu vergessen Fotos (2): ST

Programm: APB – All Points Bulletin, **System:** Atari ST (getestet), C-64 (getestet), Amiga, Spectrum, Amstrad CPC, IBM PC, **Preis:** Ca. 65 DM (16 Bit), ca. 45 DM (8 Bit), **Hersteller:** Tengen, England, **Muster von:** 23.

Was in der Spielhalle erfolgreich war, muß auf dem Homecomputer noch lange kein Hit werden. Zwar wird es oft genug versucht, doch so mancher Versuch ging schon in die Hose. Dies muß nun auch **TENGEN** erfahren, denn jene Firma hat sich den Automaten **ALL POINTS BULLETIN – APB** vorgenommen und für die gängigen Homecomputer konvertiert – mit eher mäßigem Erfolg, wie man schnell feststellt.

APB läßt den passionierten Spieler in die Rolle eines autofahrenden Polizisten schlüpfen. Man steuert hier den Streifenpolizisten Bob, der die glückliche Aufgabe hat, jeden Tag eine bestimmte Anzahl von Rowdies oder Verkehrssündern „dingfest" zu machen. Mit von der Partie sind auch Rüpel, Flegel, Besoffene und gewalttätige Anhalter, die „ruhiggestellt" werden müssen. Besonders „schwere" Kerle muß man aber nicht nur verhaften, sondern sie auch noch zum Revier bringen und sie dort verhören. Da der Gangster meist nicht freiwillig redet, muß er mit schlagkräftigen Argumenten zum Plaudern gebracht werden, um das Tagessoll des Dienstauftrages zu erfüllen.

Also, rein in die Kiste und los! Doch was ist das? Die Stadt, mit ihren Straßen und Gebäuden, ist zur „Straßenkarte" geschrumpft; noch zu einer recht unübersichtlichen dazu! Man betrachtet das Szenario aus der Vogelperspektive und steuert den Polizeikreuzer mit den Traditionsfarben Schwarz-Weiß. Je nachdem, ob man nach vorne (oben), hinten (unten), rechts oder links fährt, scrollt auch die Hintergrundlandschaft mit. Jener Hintergrund schaut übrigens nicht besonders schön aus, er ist ziemlich plump gemacht und bietet kaum Überraschungen. Ärgerlicher ist aber, daß man gelegentlich zu spät sieht, wenn ein anderes Auto aus irgendeiner Richtung herandüst und das eigene Auto rammt. Das geht wegen des flotten aber nicht unbedingt flüssigen Scrollings manchmal ganz schnell und plötzlich.

Hin und wieder kommt man auch zum Spielen. Dann fährt man los und möglichst von hinten an das gesuchte Auto heran. Auf Knopfdruck heult die Sirene los, und der Gesetzesbrecher ist eingefangen. Hat man alle bösen Buben gestellt, muß man wieder zur Polizeiwache zurück. Unterwegs können zur Erleichterung der Arbeit verschiedene Dinge besorgt werden. Im „Donut"-Shop gibt's einen Zeit-Bonus, eingesammelte Geldsäcke bringen eine Verbesserung der Lohntüte, und an Tankstellen kann und muß von Zeit zu Zeit aufgetankt werden. Im „Speed-Shop" kann man die Polizeikutsche ein wenig „tunen": Hier gibt's bessere Bremsen, Radar, Panzerung und eine bessere Beschleunigung. Man sollte auf jeden Fall versuchen, auch ohne Tuning die Gangster zu erhaschen, ohne dabei das Auto zu Schrott zu fahren. Ansonsten wird man vom Chef am Schlafittchen gepackt und „vermöbelt".

Das mag sich alles ja ganz lustig anhören. Doch die Wirklichkeit sieht nicht so interessant aus. Die Grafiken auf dem ST und dem C-64 werden den Ansprüchen kaum gerecht. Zu einfallslos und detailarm, können sie kaum begeistern. Auch der Sound gehört nicht gerade zum Feinsten: Zu wenig Geräusche, und wenn, dann recht nervig. Zwar sind einige originelle Szenen eingebaut, doch dafür wird man recht schnell über'n Haufen gefahren. Somit läßt die Motivation schon nach kurzer Spieldauer erheblich nach, auch wenn die Spielidee an sich gar nicht so übel ist. Es wurde bloß nicht das Richtige daraus gemacht, und die getesteten Compis durften nicht zeigen, was in ihnen steckt. So kann man aus einer Idee auch Murks machen...

Peter Braun

	(ST/C-64)
Grafik	6/5
Sound	5/4
Spielablauf	6/5
Motivation	5/5
Preis/Leistung	4/4

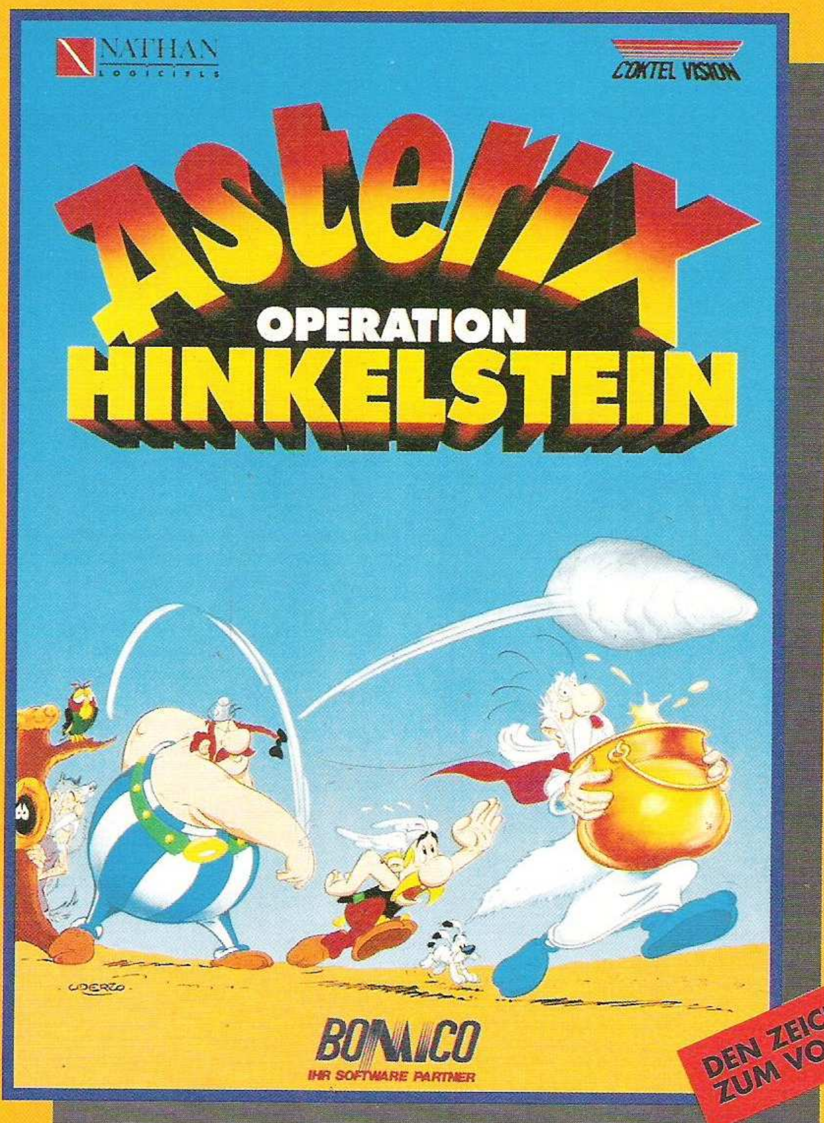
NATHAN LOGICIELS



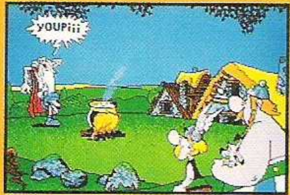


DER SCHLAG DES HINKELSTEINS

EINE SUPER-PRODUKTION VON NATHAN LOGICIELS / COKTEL VISION.
EINE UNWIDERSTEHLICH LUSTIGE UND AKTIONSREICHE SOFTWARE.



DEN ZEICHENTRICKFILM ZUM VORBILD NEHMEN



Nach dem Schlag von Obelix Hinkelstein, hat Panoramix das Gedächtnis verloren.



Astérix beschliesst, die Zutaten zur Herstellung des Zaubertranks zu suchen.



- schwere Aufgabe
- das Dorf ist in Aufregung
- die Römer liegen auf der Lauer
- der falsche Seher
- die Wildschweine auf der Flucht
- und Obelix hat Hunger

ART-KAS



BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen ? Möchten Sie Tips zum Spielablauf ? Unsere Experten helfen weiter !
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt ! Tel. 069/77 80 25

„Not BAD, my dear BATMAN!"



BATMAN-das End-bild

Programm: Batman – The Movie, **System:** Amiga, C-64 (beide angeschaut), ST, Spectrum, **Preise:** Diese schwanken je nach Datenträger und System zwischen 32 und 75 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, Manchester.

Fast zeitgleich mit dieser ASM-Ausgabe erfolgt die Premiere des neuen BATMAN-Films in unseren (deutschen) Kinos. So „paßt" auch dieser Bericht über eine gelungene Versoftung des Filmes genau ins Konzept. **BATMAN – THE MOVIE** von **OCEAN** wird das ohnehin schon gepowerte BATMAN-Fieber (T-Shirts, Anstecknadeln, Poster, Uhren, Unterhosen...) um ein zusätzliches „Item" erweitern bzw. verstärken. Erst war da die *La Ola*-Welle; jetzt schwappt die *Batman*-Welle über die ganze Erdkugel. Interessant natürlich auch zu wissen, wie OCEAN das Spiel zum Film gestaltet hat. Hier die Eindrücke:
Der Film soll – nach Aussage von ASM-London-Mitarbeiter *Steve Cooke* eine „mittlere Katastrophe" sein. „Allein *Jack Nicholson* brillierte als Joker in besagtem Streifen!", meinte Steve. Das Spiel dagegen – ich habe den Film noch nicht gesehen – konnte mich allerdings schon mal anheizen. Es besteht im wesentlichen aus fünf verschiedenen Abschnitten, die es nach und nach zu absolvieren gilt.

Teil 1 – In der Chemiefabrik:
Es geht in diesem Labyrinthspielchen darum, Jack Napier und seine Gangstergehilfen zu jagen. Diese haben die Fabrik überfallen; BATMAN hat seinen ersten Auftrag. Er hangelt sich à la *Bionic Commando* mit seinem BATSEIL von Plattform zu Plattform. Mit Hilfe seines BATERANGS (BAT-Bumerang) streckt er die Gangster nieder. Er muß den Weg zur oberen Etage finden und Napier's Angriffe abwehren. Dann fällt dieser in eine giftige Flüssigkeit – man hat den JOKER erschaffen. Präsentation: Beim 64er fallen giftige Tropfen auf unseren Helden; beim Amiga nicht vorhanden. Bei der Amiga-Fassung schießen die Schergen auch „diagonal" auf unseren Helden; beim 64er nur auf gleicher Ebene. Die Steuerung ist etwas kompliziert; Ungenauigkeiten führen oft zum „Absturz" (von BATMAN, der Spielfigur). Man muß sich eine Karte zeichnen, um den Weg zu Napier ausfindig zu machen.



Bei der Fahrt mit dem BATMOBIL sollte man rechtzeitig die Ausfahrt finden! Sonst ist's vorbei! (AMIGABAT)

Teil 2 – BATMOBIL:
Hier gilt es, sich mit dem BATMOBIL der Verfolgung durch den JOKER zu entziehen. *Outrun*-mäßig (nur besser!) heizt man hier über eine vierspurige Stadtstraße. Wichtig hier: In der Zeit bleiben (Uhr läuft übrigens bei jedem Spielabschnitt mit!), nicht mit dem fließenden Verkehr und den Straßenlaternen kollidieren und die Ausfahrten (Pfeil oben im Screen beachten!) nicht verpassen, sonst wird man von einer Polizeisperre gebremst! Die „Exits" werden mit Hilfe des BATSEILS elegant genommen (kurz vor dem Abbiegen Feuer drücken – das Seil spannt sich um 'ne Laterne, und ab geht's in die nächste Straße). Wenn man die BATHÖHLE erreicht hat, ist man sicher im dritten Teil und erhält auch noch Bonuspunkte für die verbliebene Restzeit.

Teil 3 Die BAT-Höhle:
Bevor die Zeit auch hier abläuft, muß man versuchen, JOKER's Giftzeugs aus einer Reihe von Gegenständen herauszufinden und das Ganze „auf die Reihe" zu bringen. Ein einfaches Denk-Spielchen ohne nennenswerte weitere Erläuterung. Schafft's BATMAN nicht, lächelt der JOKER; gewinnt unser Held, geht's weiter zu

Teil 4 – BATJET:
In den Straßen von Gotham City wird Karneval gefeiert; überall sind lustige Luftballons aufgestellt. JOKER hat diese aber mit seinem todbringenden Gas gefüllt. Platzen diese, hat dies verheerende Folgen für die Bevölkerung. BATMAN steigt also ins BATJET und durchtrennt mit seinem Hahn die Seile. Er muß die „99" Luftballons (es sind in der Tat 91) innerhalb von fünf Minuten zum Fliegen bringen; auf keinen Fall diese selbst treffen oder gegen die Ständer prallen. Jedwede Kollision führt zum Brennen der Maschine ... aufpas-

Teil 5 – Die Kathedrale:
Hier finden wir uns in einem dem ersten Level sehr ähnlichen Plattform-Spielchen wieder. Jetzt geht's ums Ganze – JOKER muß vernichtet werden. Wiederum heißt es, Schwingen, Ballern (wie in Teil 1) und Ratten auszuweichen (das ist die einzige Neuerung), um den Final Showdown zu erzwingen. JOKER und BATMAN liefern sich 'ne heiße Schlacht; verliert BATTY, so entkommt JOKIE mit dem Hubschrauber – und Gotham City muß weiter zittern...

Fazit: BATMAN – THE MOVIE ist ein ordentlich produzierter Cocktail mit einem Mix aus verschiedenen bereits schon mal dagewesenen Games-Elementen. Dennoch: Die Grafik, das Scrolling, die Atmosphäre (BATMAN reizt doch irgendwie schon...) und der hervorragende Sound machen aus diesem OCEAN-Titel sicherlich einen Verkaufsschlager. Gegen einen Hitstern spricht das teilweise nicht gerade umwerfende Gameplay und die bisweilen unpräzise Steuerung.
Trotzallem ein Programm, das von sich reden machen – und die Charts im Sturm erobern wird! Beileibe kein BADMAN.

Manfred Kleimann

BATMAN C-64



	C-64/Amiga
BATGRAFIK	7 / 9
BATSOUND	8 / 10
BATPLAY	7 / 8
BATMANIA	7 / 9
BATLEISTUNG	7 / 9



Programm: Dogs of War, **System:** Atari ST, Amiga (beide getestet), **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Muster von:** Hersteller.



... den letzten beißen die HUNDE!

Die englische Software-Company **ELITE SYSTEMS** läßt sich anscheinend nicht klein „kriegen". Zwei ihrer erfolgreichsten Programme, die gleichzeitig auch Softwaregeschichte schrieben, wurden ja aufgrund ihres sagen wir mal „übertrieben harten" Spielablaufes schon indiziert. Nun gesellt sich ein weiteres Programm mit dem klangvollen und bedeutungsschwangeren Namen **DOGS OF WAR** hinzu, dem es ebenfalls nicht an Härte mangelt. Da „Härte" bekanntlich auch etwas mit „Abhärtung" zu tun hat, sollte der geneigte Spieler nun seine moralischen Bedenken beiseite legen, um sich im anschließenden Spiel gegen sämtliche optischen Eindrücke abzuhärten. DOGS OF WAR ist im Prinzip nichts anderes als die beiden Metzel-Klassiker und Baller-Orgien *Harakiri Warriors* und *Chromambo*. Man steuert einen Westentaschen-Rambo durch eine schier unendlich lange Hintergrundlandschaft und ballert dabei alles um, was nicht so aussieht wie die eigene Person. Damit wäre das Spiel im großen und ganzen schon erklärt. Um das Spiel nicht zu langweilig werden zu lassen, haben die findigen Programmierer natürlich jede Menge Gegner, Gebäude und sonstige Extras eingebaut.

Zu Beginn des Spieles wählt man die Anzahl der Spieler („Otti, kommst Du mal? Ich hab da'was Interessantes, kannst ja mitspielen...") und den richtigen Auftrag. Wenn's bei diesem Stichwort klingelt, weiß man, daß man in diesem Spiel einen Söldner verkörpert, der verschiedene Aufträge rund um den Erdball annimmt. Zwecks dessen wählt man auf der Weltkugel erstmal den richtigen Auftrag. In Kanada beispielsweise wird man gebeten, einen alten Nazi zu killen, statt die Justiz walten zu lassen. In Italien mischt man in einer Mafia-Familienfehde mit, und in Florida soll ein Drogenboss dran glauben. Die Aufträge bringen je nach Schwierigkeit mehr oder weniger Cash, so daß man das Risiko gegen die Bezahlung abwägen muß.

Danach geht's an die gut überlegte Waffenwahl. Von der Pistole angefangen über eine Uzi oder ein M60-Gewehr bis hin zum Raketenwerfer gibt's echt alles zu kaufen. Doch sollte man schon bei der Waffenwahl ein Auge auf Reichweite, Schußmenge pro Minute und Preis achten. Schließlich muß die Munition auch noch bezahlt werden. So beginnt man sein erstes Spiel meist mit einem Schnellfeuergewehr, einigen Tausend Schuß Munition (nur Trottel kaufen die falsche Patronengröße) und ein paar Granaten. Dann bleibt noch ein bißchen Geld übrig. Los geht's!

Der altbekannte Action-Screen wird eingeblendet, die Vietnam-Veteranen und Möchtegern-Braddocks (Chuck Norris in „Missing in Action" – Kenner wissen Bescheid) werden durch den altbekannten Bildschirmaufbau nicht unnötig verunsichert. Man sieht den Rambo aus der Vogelperspektive (klein aber fein), die Hintergrundlandschaft scrollt von oben nach unten, der Rambo läuft üblicherweise nur nach oben. Die Feinde kommen von vorne, rechts und links – der übliche Ablauf eben. Doch nach einer Menge Gelände und vielen Toten wechselt das Scrolling. Der Bildschirmhintergrund scrollt nun nach rechts (manchmal auch nach links), Rambo läuft nach links. Meist wird's hier durch Bunker, Festungen und andere Unliebsamkeiten noch tückischer als zuvor. Nach einiger Zeit wird dann wieder vertikal gescrollt. Das bringt Abwechslung ins Spiel.

Abwechslungsarm hingegen der Spielablauf. In der Hand die Knarre, den Daumen ständig am Abzug bläst man alles vom Screen, möglichst ohne selbst getroffen zu werden. Die Gegner kommen natürlich in Unmengen und beschränken sich dabei nicht nur aufs Schießen. Auch vor Granaten muß man sich hier in acht nehmen. Nun, es wird schon recht stressig, und man später alle Hände voll zu tun, da anscheinend jeder abgeschossene Feind drei neue hinterläßt. Doch mit einem reflexschnellen Mitspieler, der genauso rasant schießt wie er beim Autofahren die Lichthupe betätigt, eben wie Otti, wird das Spiel im Two-Player-Modus zur eigentlich interessantere Variante. Da sich die beiden (Rambo und Braddock) nicht gegenseitig abschießen können, dürfte man etwas mehr vom Spiel sehen als im One-Player-Mode. Ist jedenfalls ganz interessant und auch motivierender.

Programmtechnisch wird aber Überdurchschnittliches geboten. Die Grafik geht voll und ganz in Ordnung. Trotz recht kleiner Sprites und zahlreicher Schüsse geht die Übersicht nie richtig verloren. Die Animation der Objekte bietet nichts Aufregendes, aber auch keine Angriffspunkte zur Kritik – Klassenstandard. Das Scrolling des Hintergrundes ist ebenfalls gelungen und trägt zum flüssigen Spiel bei. Die Grafik selbst kann man aufgrund vieler liebevoll gestalteter Objekte als detailreich, hübsch oder verallgemeinert als „gut" bezeichnen. Soundmäßig gibt's zwischen Amiga und ST natürlich kleine Unterschiede. Aber die betreffen nur die Titelmelodie. Im Spiel ist kaum ein Unterschied zu vernehmen. Überall Ballergeräusche und verzweifelte „Aaarrrggh"-Schreie, daß das Trommelfell bald platzt. Je nach eigenem Vermögen zur Differenzierung nimmt man's entweder als Geschmacklosigkeit oder möglichst realistische Geräuschkulisse hin. Auf jeden Fall paßt der Sound gut zum Spiel. Und nicht nur Otti sagte beim Zuschauen „Da geht's ja gut ab!". Irgendwie hat's wohl fast jeder so empfunden. Möglich, daß sich beim ein oder anderen in einer Spielpause mal ein Gedanke darüber regt, was da eigentlich abgeht. Gut, die DOGS OF WAR sind brutal und geschmacklos, aber das Spiel macht trotzdem Spaß und motiviert recht lange. Dagegen habe ich überhaupt nichts! Greift zu, solange es das Ding gibt!

Peter Braun



Steve Bak's neuer Hit?

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**9**

Atari ST + C-64 (großes Foto)

Programm: Xenophobe, **System:** C-64, Atari ST (beide getestet), **Preis:** ca. 80 Mark (ST), ca. 47 Mark (C-64 Disk), **Hersteller:** Micro Style, **Muster von:** Micro Style

INVASION

XENOPHOBE, was will uns dieser Titel sagen? Es ist jemand, so klärt uns die Anleitung auf, der Angst vor allem, was außerirdisch oder fremd ist, hat. Diese Angst ist es, welche bei den Erdbewohnern aufgekommen ist, seit jeglicher Kontakt zu so ziemlich allen Außenstationen der Menschheit abgebrochen ist, und man vermutet, daß irgendeine fremde Macht die Erde von dort aus beobachtet. Also wird ein Raumschiff ausgestattet, werden Mannschaften gefunden und entsandt.
In **MICRO STYLE**s neuem Programm geht es darum, Basen und Stationen von Aliens zu befreien, bevor sich diese selbstzerstören. Da gibt's nur das eine: Disketten rein, fertig, los! Auf beiden Rechnern kommt man nach einer zu ertragenden Ladezeit in ein Menü, wie man es in diesen unkomfortablen Zeiten nicht sehr oft findet: Anzahl der Spieler (1-2), Musik/Effekte, Schwierigkeitsgrad (3 Stufen), Munition (begrenzt, unbegrenzt) und der Startlevel fürs Spiel (1-4) lassen sich hier festlegen. Aber auch dieser Komfort hat seinen Haken. Hat man sich nämlich einmal entschieden, kann man diese Angaben nur durch erneutes Laden und Einstellen verändern. Ich frag' mich, was soll es bedeuten?
Aber weiter geht's im Programm, es wird nämlich der eigentliche Spielteil gebootet. Beim C-64 geht dies dank *Speedlock* recht flott, vorm ST sitzend dachte ich allerdings, ob nicht bald Neujahr wäre oder der Prozessor vielleicht gerade mal ein Nickerchen mache – jeder braucht schließlich mal Ruhe!
Als ich wieder aufwachte, sah ich zu meiner Überraschung einen gesplitteten Bildschirm. Das kann nur eins heißen: Zwei Spieler können simultan auf dem Bildschirm rumwuseln, etwa in der Art des alten *Spy vs. Spy*. Auch das findet man derzeit nicht sehr oft, kommt es nun ja nur noch darauf an, was wie auf dem Screen wuselt, und da liegt der eindeutige Schwachpunkt dieses Programmes in beiden getesteten Versionen.
Bevor man sich auf die Invasoren stürzt, sucht man sich seinen persönlichen Helden aus den zur Verfügung stehenden Charakteren aus.
Nun geht das Gemetzel aber endlich los. Man sieht, wie die Spielfigur zur jeweils zu rettenden Station oder was auch immer gebracht wird, woraufhin in das Innere derselben umgeblendet wird, und die Ballerei beginnt. Aliens sitzen auf dem Boden, rollen auf dem Boden, springen umher, sitzen in den Wänden (sichtbar als Tentakel) und an der Decke und entstehen aus Schleimtropfen und einer Art Kohlköpfen, die mutieren, ganz ähnlich dem Sutherland-Streifen *Die Körperfresser kommen*. Also hält man fleißig drauf, springt, duckt sich, sammelt Bonusgegenstände auf und versucht Gegenstände, sofern gefunden, einzusetzen, um weiter in Stationen etc. eindringen zu können, was aber bei dem eng angesetzten Zeitlimit und der zu killenden Anzahl von Aliens etwas viel verlangt scheint.
Als weiteres Feature liegt in einem Level immer wieder mal eine von vier möglichen Waffen (plus Handgranaten) oder ein Rotkreuzköfferchen (zum Heilen der Wunden) herum, was das Spiel aber nicht entscheidend verändert.
Als Besonderheiten fielen mir ein paar Dinge auf. Beim ST waren diese der nervige Sound, die Grafikfehler, die im Zweispieler-Mode auftreten und die entsetzlich träge Steuerung. Die C-64-Fassung ist zwar, gemessen an der Rechnerleistung, besser als die für den ST, läßt spielerisch aber auch Wünsche offen.
Kurz gesagt ist das Spiel äußerst mittelmäßig und wahrscheinlich schon nach kurzer Zeit recht langweilig.

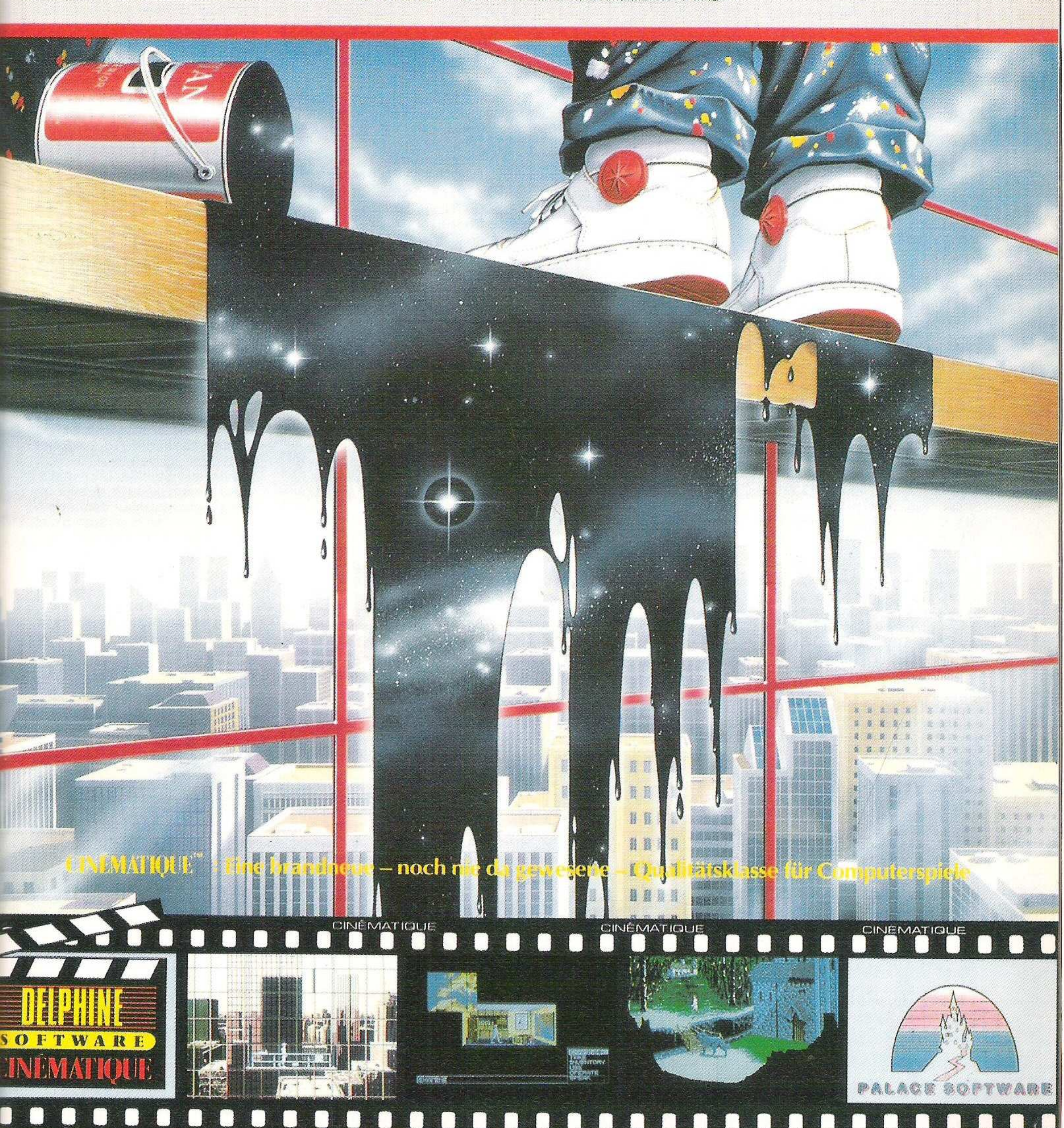
uli

	C-64/ST
Grafik	5/7
Sound	8/7
Spielablauf	5/4
Motivation	5/5
Preis/Leistung	5/5



FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS



NUR FÜR MASOCHISTEN

Programm: Sextett 2, **System:** C-64, Amiga (beide getestet), **Preis:** Ca. 70 DM (Amiga), ca. 30 DM (C-64 Cass.), ca 40 DM (Disk), **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Kingsoft.

SEX! Das klingt gut und vielversprechend! Mit dieser Devise, so könnte man annehmen, versucht nun auch **KINGSOFT**, die potentiellen Kunden zu ködern. Sechs Programme wurden unter dem einfallslosen Titel **SEXTETT 2** zusammengepackt und auf die armen User losgelassen. Doch macht sich bei genauerer Betrachtung schnell die Vermutung breit, daß hier a) das AIDS-Virus an der Qualität der Programme genagt hat oder b) eine folterige Sado-Maso-Kompilation entstanden ist. Kein „Aber", diese Programmsammlung taugt wirklich nichts!

Als Kampfansage gegen meine heutigen Bewertungsmaßstäbe habe ich die C-64-Version empfunden, die ich mir zuerst ansah. Ein Blick auf den Preis läßt mich schon ängstlich ahnen, daß mit dem Einladen wieder einmal ein altes Vorurteil bestätigt wird: „Billigspiele sind Schrott!" So kam's dann (leider?) auch. Nun habe ich ja nichts gegen KINGSOFT, und sah mir tatsächlich alle sechs Programme an. Beifällige Kommentare der anderen Redakteure („Armer Kerl", „Viel Spaß, hehe!", „Bist du 'n Masochist?") überhörte ich pflichtbewußt und ging an die Arbeit.

EMERALD MINE, das erste Programm, wollte mich zwar zu Tode quälen, aber der Reset-Schalter verhinderte bleibende psychische Schäden. In diesem Spiel muß man mit einem „Übel-Sprite" à la *Boulder Dash* in einem äußerst langweiligen Spielfeld Diamanten und Smaragde aufsammeln. Anschließend verdünnisiert man sich durch ein Tor zum nächsten Level. Das war's! Allein die Grafik rechtfertigt schon die Erweiterung unseres Bewertungskästchens bis Minus 12! Der Sound ist ganz nett gemacht, ändert aber auch nicht mehr viel daran, daß das Spiel schlichtweg langweilig ist. Der Nächste bitte!

HALCYON ist, um es kurz zu machen, genauso übel. Wieder ist man in einer Höhle und muß aus dieser entkommen. Dabei müssen diverse Gegenstände eingesammelt werden. Tja, wenn das nur möglich wäre. Unser Held bewegt sich mit der Trägheit einer Schnecke mit Beruhigungsmitteln. Da wird das Spielen zur Tortur und das Zuschauen zum Abhärtungstraining. Wenn man zum x-ten Male kaputtgeht, ist die Geduld irgendwann hin. Grafik und Sound enttäuschen noch zusätzlich, so daß wir zur nächsten Misere kommen.

JUMP MACHINE markiert die Mitte der sechs Programme und nähert sich in seiner Qualität der untersten Grenze des Machbaren. Zum dritten Male schlägt man sich in einer Höhle herum, und es wird immer schlimmer. Ich habe stellenweise den Eindruck, es handelt sich dreimal um das gleiche Game nur mit anderen Sprites. Man läuft wieder einmal durch mehr oder weniger viele Höhlen und muß dieses und jenes einsammeln. Der Editor für eigene Höhlen rettet das Spiel aber auch nicht mehr. Das war Flop Nummer drei.

ROLLERBOARD, die Nummer vier, ist merkwürdigerweise mal kein Flop. Seltsam erscheint mir aber, daß KINGSOFT keine Anleitung für dieses stellenweise unterhaltsame Spielchen mitgeschickt hat. Na ja, das Programm erklärt sich fast von selbst. Man steuert einen Skate-Freak, der durch verschiedene Parks düsen muß. Dabei muß er ein paar Kunststückchen vollführen, ohne auf die Sch... zu fallen. Grafik gut, Sound nett; das Spiel kann (!) Spaß machen.

TIEBREAKER ist das vorletzte, aber eigentlich das „letzte" Programm. Diese Tennissimulation reiht sich mühelos in die Riege der miesen Spiele ein, aber nicht ohne ein paar besonders schlechte Merkmale zu besitzen. Zwar kann man ein paar Dinge wie Nationalität, Farbe, Geschlecht usw. auswählen, bei Spielbeginn wird man aber wieder auf den (durchgerosteten) Boden der Tatsachen zurückgeholt. Stümperhafte Grafik, floppiger Sound und ein total mißratener Spielablauf (irgendwie sind die Spieler kaum zu beeinflußen!!!) runden das schlechte Erscheinungsbild ab.

Die letzte Vorstellung liefert nun ZYRON, ein Ballerspiel von unterdurchschnittlicher Qualität. Man fliegt dabei über eine langweilig aussehende Hintergrundlandschaft, die von oben nach unten durch den Screen scrollt. Unterwegs werden die zahlreichen Gegner niedergeballert. Das war alles an Action, somit ein ziemlich ödes Game. Grafik und Sound heben sich vom Niveau der übrigen Spiele nicht ab. Etwas anderes habe ich auch nicht mehr erwartet.

Dagegen sollte man beim Amiga schon etwas höhere Ansprüche stellen können, was Grafik und Sound betrifft. Aus einem Grund, den ich wahrscheinlich nie verstehen werde, hat man aber trotzdem EMERALD MINE auch auf die Amiga-Sammlung draufgepackt. Nun ja, das Ding wurde ein bißchen besser programmiert, aber der Spielablauf ist noch genauso abgefahren wie beim 64er. Als formatierte Leerdiskette kann man den Datenträger ja immer noch gebrauchen...

MIKE – THE MAGIC DRAGON präsentiert sich als mittelmäßiger *Bomb Jack*-Verschnitt. Vor einer hübschen (?) Hintergrundgrafik muß man mit einem kleinen Drachen ein paar Gegenstände von Plattformen einsammeln, was schon nach kurzer Zeit die Motivation sinken läßt, da hier nicht viel Interessantes abgeht.

FORTRESS UNDERGROUND kenne ich auch schon länger, seit 1983 etwa. Bloß hieß es damals *Scramble*. Mit neuen Sprites und verändertem Sound (Zyniker könnten meinen, selbst das hätte sich nicht verändert) versucht man, im Jahre 1989 überleben zu können. Doch schon beim ersten Verlust eines Kampfhubschraubers geht die Motivation ebenfalls flöten.

Ein weiteres Plattformspiel der uninteressanten Art ist LARRIE AND THE ARDIES. LARRIE ist ein etwas ungewöhnliches Plattformspiel, das neben durchschnittlicher Grafik und netten Soundeffekten mal fürn Moment Unterhaltung bietet. Ein kleiner Lichtblick, immerhin.

Besser wird es endlich (!!!) mit PHALANX, einem der ersten (Baller-)Spiele für den Amiga. Insgesamt 23 Ebenen müssen niedergeballert werden, dabei wird der gesamte PAL-Bildschirm als Spielfläche genutzt. Auch wenn die Programmierung nicht mehr auf dem neuesten Stand ist, kann das Spiel noch Spaß machen.

IRIDON hat mir von der Amiga-Sammlung noch am besten gefallen. Obwohl (oder gerade weil) das Game stark an *Uridium* erinnert, macht es jede Menge Spaß. Gute Grafik und eine anständige Geschwindigkeit lassen Freude aufkommen, wenn man mit seinem Raumschiff durch die Ebenen fegt und die Angreifer wegputzt. Als 30-Marks-Spiel wär's nicht übel!

Somit wären wir also bei den Preisen, besser noch, beim Preis/Leistungs-Verhältnis. Die 64er-Sammlung ist zwar recht preiswert, bietet dafür aber auch null Gegenwert. Für diesen Betrag bekommt man wirklich besseres. Die Amiga-Kompilation ist mit 70 DM ebenfalls zu teuer, oder aber die Programme sind zu schwach auf der Brust, um ihren Preis zu rechtfertigen. Gegen die *Precious-Metal*-Kompilation beispielsweise sieht SEXTETT 2 aus, wie ein zerschossenes und durchgerostetes Käferwrack neben einen Rolls Royce. Alles klar?

Peter Braun

Wenigstens mittelmäßig: Larrie & The Ardies

	C-64/Amiga
Grafik	**0-6/5-8**
Sound	**0-7/4-8**
Spielablauf	**0-6/0-7**
Motivation	**0-5/1-7**
Preis/Leistung	**2/5**

Programm: Rock 'n' Roll, **System:** Amiga (gerollt), ST, C-64, Speccy, CPC, MS-DOS (rollen alle nach!), **Preis:** Zwischen 30 und 75 Steine (glaub' ich zumindest), **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Rainbow Arts, wem sonst.

C'mon everybody

Rolling home...

Mit fetziger Rock 'n'-Roll-Musik trumpft **RAINBOW ARTS** neuestes Release auf. Man hat bei **ROCK'N ROLL** besonders viel Wert auf die musikalische Untermalung gelegt, denn diese Seite des Computer-Spiels wurde zu oft vernachlässigt (Originalton Martin Gaksch, Rainbow Arts). Tatsächlich hat man sich bei der Soundkomposition und - programmierung besonders viel Mühe gegeben: Zahlreiche Melodien untermalen den Spielablauf von ROCK'N ROLL auf eine sehr stimmungsvolle Art und Weise. „Hauptdarsteller" dieses Spiels ist eine kleine Kugel, die sich durch mehrere Kontinente, die in diverse Zonen eingeteilt sind kämpfen muß. Insgesamt gilt es, 32 Level zu überwinden. Gesteuert wird die Kugel zumindest bei der mir vorliegenden **AMIGA**-Fassung mit der Maus. Zum Leidwesen unseres Hauptdarstellers existieren zahlreiche Hindernisse, die uns (dem Spieler) das Leben nicht gerade versüßen. Eisflächen bringen die ansonsten gut kontrollierbare Kugel total aus dem Konzept, brüchige Plattformen zerfallen bei übermäßiger Benutzung und hinterlassen tiefe Krater. Natürlich sind auch Gegenstände vorhanden, die dem Spieler hilfreich zur Seite stehen können, richtige Anwendung vorausgesetzt. Besonders interessant sind die gegen Bezahlung erhältlichen Extras, mit denen man sich das Leben erleichtern, und auch diverse Hindernisse ohne Probleme überwinden kann. Im Gegensatz zu den „Otto-Normal-Shops", die wir mittlerweile zur Genüge kennen, wurde bei ROCK'N ROLL ein neues Prinzip eingeführt, nach dem die Extra„waffen" gekauft werden können. Um ein bestimmtes Extra zu erwerben, fährt man einfach nur mit der Kugel über das auf dem Screen dargestellte Symbol – und schwuppdiwupp hat man sich das gewünschte Extra zugelegt. Falls man nicht flüssig genug ist, um das Extra zu bezahlen, kann man es gegen Lebensenergie eintauschen. Insgesamt stehen sechs verschiedene Sonderausstattungsmöglichkeiten zur Auswahl (Speedups – beschleunigen die Kugel, Panzerung – zerstört brüchiges Geländer, Reparatur-Set setzt unterbrochene Wege wieder instand, Fallschirm – bewahrt unsere Kugel vorm Abstürzen, Bomben – sprengen bestimmte Sachen, Spikes – machen das Manövrieren auf spiegelglatten Flächen einfacher). Durch einen geschickten Einsatz, ohne zu voreilige Entschlüsse, dieser Boni, ist es möglich, jedes einzelne der 32 umfangreichen Level zu lösen. Alle Level dieses Geschicklichkeitsspieles sind sehr umfang- und abwechslungsreich gestaltet, so daß selten Frust aufkommt. Einmalig dürften die 32 Highscorelisten sein, für jeden Level ist eine vorhanden, was das Spielen um einiges interessanter machen dürfte. Die technische Seite von ROCK'N ROLL ist ziemlich gut ausgefallen, das Acht-Wege-Paralax-Scrolling ist ruckelfrei, und auch die Sprites bewegen sich flüssig. Daß die 32 Farben des Amiga gut zur Geltung kommen, ist dabei nur noch Nebensache. Soundmäßig, wie oben erwähnt, hat ROCK'N ROLL einiges auf'm Kasten. Mehr als ein halbes Dutzend Songs sorgen für eine abwechslungsreiche, stimmungsvolle Untermalung. Mit diesem Titel hat **RAINBOW ARTS** mal wieder bewiesen, daß auch aus einfachen Spielideen komplexe, unterhaltsame Programme entstehen können. *Torsten Oppermann*

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leisung	9





Die elektronischen Medien als Mittel der Unterhaltung haben eine rasante Entwicklung durchgemacht: In nur zehn Jahren wurde aus einem belächelten Außenseiter eine umsatzstarke Branche, in der sich Unternehmen verschiedenster Coleur tummeln. Softwarefirmen, Computerhersteller und Automatenproduzenten kämpfen um den Freizeitmarkt des nächsten Jahrtausends. Und wenn man speziell den Automatenmarkt betrachtet, ist ein Name untrennbar mit diesem Industriezweig verknüpft: PAUL GAUSELMANN. Seine Geschichte ist die neue, deutsche Märchenkarriere: Was mit zwanzig Musikboxen begann, wurde zum Konzern mit 750 Millionen Mark Umsatz und 4400 Mitarbeitern.

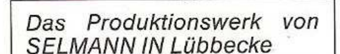
UNTER EINEM

Ort dieser einmaligen Karriere ist das unscheinbare Städtchen Espelkamp in Ostwestfalen. Hier legte Gauselmann den Grundstein für seinen Erfolg, hier gründete er sein eigenes Unternehmen, nachdem er vorher als Servicetechniker, Monteur und lange Zeit als Entwickler bei einem Automatenhersteller gearbeitet hatte. Gauselmann ist erfinderisch und nicht gewillt, nur als Aufstellunternehmer tätig zu werden. Kleinere Erfindungen bringen ihm schon früh die ersten Patente ein, doch sein Meisterstück gelingt ihm 1976. Zu diesem Zeitpunkt gibt es bereits die ersten **MERKUR SPIELOTHEKEN** unter dem Stern der lachenden Merkur-Sonne und ein Vertriebsnetz mit über 1000 Aufstellverträgen. 1976 ist aber auch das Jahr, in dem die Physikalisch-Technische Prüfanstalt die Zulassung für das erste Geldspielgerät aus dem Hause Gauselmann erteilt, in das Paul Gauselmann vier Jahre Arbeit investiert hat. Der Erfolg dieser Geräte ist immens und bestätigt die Firmenphilosophie von Gauselmann, modernste Technik gezielt in reizvolle Spielkonzepte umzuwandeln. Nicht umsonst trägt Gauselmanns Produktionsfirma den Namen **adp**, denn die Automaten werden **aus der Praxis** für den Markt entwickelt. Der Erfolg ist nun nicht mehr aufzuhalten: 1982 läuft das 75000. MERKUR-Spielgerät vom Band, 1984 öffnet die 100. MERKUR-Spielothek ihre Pforten. Durch die Schaffung des Automaten-Südvertriebs, der Übernahme der Firma „Franken-Automaten" und den Kauf der **NOVA** ist Gauselmann in allen wichtigen Bereichen der Branche vertreteten: Als Hersteller, Importeur und Großhändler.

Gerade der Kauf der **NOVA**, dem größten deutschen Importeur von TV-Spielen und anderen Unterhaltungsautomaten, verschaffte Gauselmann ein wichtiges Standbein neben den erfolgreichen Geldspielgeräten. Zwar importierte man schon vorher TV-Spiele (vor allem aus Japan und den USA), doch just 1981, als Gauselmann die NOVA erwarb, setzte der erste große Boom der TV-Spiele ein, der der Bundesrepublik sage und schreibe 75000 Geräte bescherte. Jeder wollte in diesem Geschäft mitmischen, die Importeure überboten sich gegenseitig mit Abnahmemengen, um bei den Japanern die ersten sein zu dürfen. Die Folge: Der Markt brach ebenso schnell zusammen, wie er entstand. Der Reiz des Neuen war für die Spieler schnell dahin, und aufgrund der riesigen Importmengen spielten die Geräte ihre Unkosten kaum ein. Hinzu kommt, daß die TV-Geräte damals grundsätzlich nur als Komplettgeräte verfügbar waren, d.h. die Spiele mußten komplett mit dem Gehäuse importiert werden, was mit hohen Kosten verbunden war. Bei GAUSELMANN war man keineswegs froh über diese Technik und entwickelte deshalb noch **vor** den Japanern ein alternatives Konzept, bei dem nur noch die Spielplatine in einem universellen Gehäuse ausgetauscht werden muß, um den jeweiligen Aufstellungsplatz auf ein neues Spiel umzurüsten. Die Japaner ließen sich jedoch nicht so schnell für das neue System begeistern, sind doch ihre wichtigsten Märkte die USA und das eigene Land, ganz abgesehen davon, daß mit Komplettgeräten mehr Geld als mit einzelnen Platinen zu verdienen ist. GAUSELMANN konnte jedoch mit Erfolg Druck auf die Japaner ausüben, denn Deutschland ist der wichtigste europäische Markt für die fernöstlichen Spieleproduzenten. Im Oktober 1982 war es dann schließlich soweit: die ersten Idealgehäuse verließen die Bänder von adp und wurden prompt zum Renner, und das bis zum heutigen Tag. In dem Gehäuse befindet sich die Steuerelektronik für die Münzung, den Bildschirm und ein

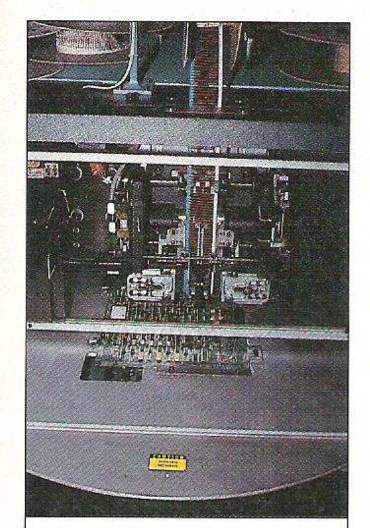


In Reih und Glied: Idealgehäuse vom Band.

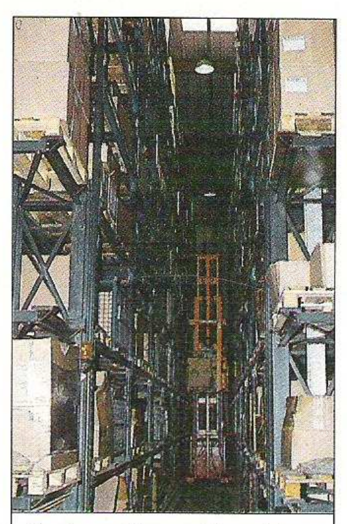


Das Produktionswerk von SELMANN IN Lübbecke

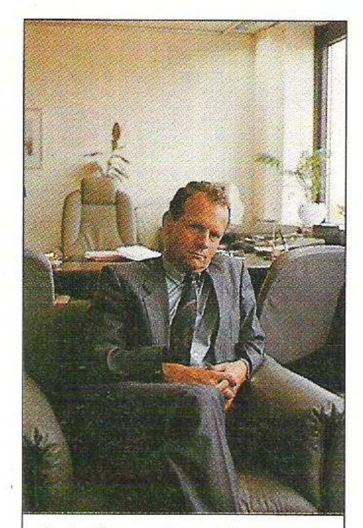




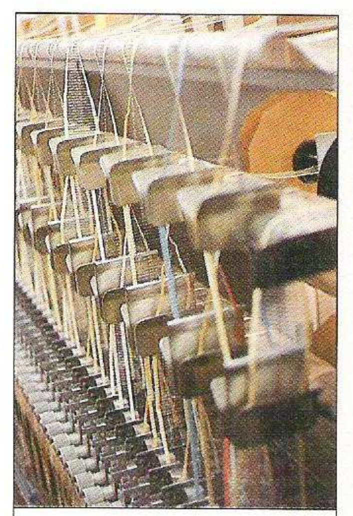
High-Tech I: Eine Bestükkungsmaschine für Platinen.



Hochregallager: Hier stehen Hunderte von Spielautomaten

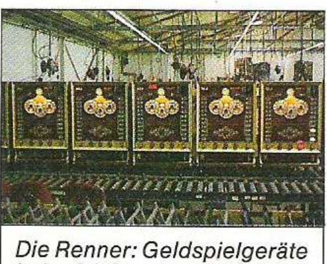


Techniker: Dr. Klaus Willmann, Mitglied der Konzernleitung.



High Tech II: Elektronische Bauteile auf Rollen.
Fotos: msu

Adapter für die Spielplatine, wobei der Bildschirm **innerhalb** des Gehäuses passend für jedes Spiel gedreht werden kann. Die Spiele werden nun von der NOVA importiert, auf ein Brett montiert und können dann kinderleicht in das Gehäuse eingeschoben werden. Das Idealgehäuse erlebte verschiedene Modifikationen und technische Verbesserungen, doch das grundsätzliche Konzept ist natürlich dasselbe wie damals. Die Tage dieses Gehäuses sind jedoch mittlerweile gezählt, denn der Nachfolger ist schon da. Das TWINLINE behält zwar die „alte" Platinentechnik bei, jedoch können nun zwei Spiele eingebaut werden, so daß an einem Aufstellplatz verschiedene Geschmäcker zu ihrem Recht kommen. Da es natürlich auch ums Geld geht, kann das Gerät die Frequentieung der Spiele und die Spieldauer statistisch erfassen – Flops oder Hits sind somit schnell ermittelt. Natürlich gibt es nach wie vor noch die aufwendigen Komplettgehäuse, die mit hydraulischen Tricks und einigen Effekten den Spielern das richtige Feeling bieten. Das Spiel an diesen Geräten ist jedoch teuer, kostet doch z.B. ein **AFTERBURNER** ca. 15000 DM. Kein Wunder, daß die Hersteller von solchen Modellen noch abgespeckte, billigere Versionen anbieten, um allen Käuferwünschen gerecht zu werden. Die tueren Komplettgeräte machen aber nur noch einen geringen Prozentsatz beim Import aus, der große Rest wird lediglich als Platine für die heimischen Gehäuse geliefert. **Dr. Klaus Willmann**, zuständig für die Technik innerhalb der Konzernleitung, schätzt den Anteil der TV-Spiele am Gesamtvolumen der Unternehmensgruppe auf 25%, eine nicht unbeachtliche Zahl, vegleicht man sie mit den ungleich profitableren Geldspielgeräten und – nicht zu vergessen – den immer erfolgreicheren Punktspielgeräten mit den patentierten Kartenwendern. Willmann weiß auch, daß die hohen Marktanteile im TV-Sektor nur dann gehalten werden können, wenn die Produktion auf dem technisch höchstmöglichen Standard gehalten wird. Ein Blick in die Produktionshallen zeigt dann auch den Perfektionismus, mit dem bei GAUSELMANN zu Werke gegangen wird: Auf einem Band werden die Geldspielgeräte und TV-Gehäuse zunächst in einzelnen Arbeitsschritten montiert, die Elektronik eingebaut. Beim Einbau der Platinen für die Steuerungselektronik wird peinlich genau auf Qualität geachtet, denn adp läßt sich die kompletten Platinen nicht etwa zuliefern, sondern bestückt sie selbst! Angefangen vom Platinenlayout über die Programmierung bis hin zur Bestükkung mit elektronischen Bauteilen wird alles im Werk gemacht. Modernste Bestückungsautomaten stellen die Platinen vollautomatisch her, Drähte und Kabel werden maschinell gewickelt, und jede Platine wird mit teuren Maschinen Bauteil für Bauteil nach Fehlern untersucht. Um die Ausschußquote noch weiter zu drücken, muß jedes Gehäuse noch einen 24-Stunden-Dauertest absolvieren, bevor das Gerät in den Versand geht. Der Erfolg gibt dieser kostenintensiven Firmenstrategie recht, verlassen doch pro Tag rund 20 – 80 Twinline- und Idealgehäuse das Werk an Kunden in Deutschland, Österreich, der Schweiz und den Beneluxländern – und ein Ende ist nicht abzusehen.



Die Renner: Geldspielgeräte beim 24-Stunden-Dauertest.

Einen neuerlichen Einbruch auf dem Markt der TV-Spiele durch die Konkurrenz der Heimcomputerspiele befürchtet Willmann freilich nicht, im Gegenteil, seiner Meinung nach ergänzen sich beide Märkte hervorragend und profitieren voneinander. Zwar gebe es eine Vermischung zwischen Coin op's und Computerspielen, doch jedes der beiden Medien habe durchaus sein eigenes Publikum. Kein Zweifel, TV-Spiele gehören zum breiten Spektrum der „öffentlichen" Unterhaltungsmedien und animieren zum kurzweiligen Spielen, während Computerspiele dem individuellen Freizeitvergnügen zuzurechnen sind. Interessiert wird jedoch auch bei GAUSELMANN verfolgt, inwieweit sich einzelne Spielkonzepte in beiden Medien wiederfinden lassen, verfolgt man die Umsetzungen von Coin op's für Computer und umgedreht.

Egal, wie auch immer sich solche Trends in der Zukunft auswirken mögen, bei GAUSELMANN ist man für alles gerüstet, sowohl in der Technik als auch im Entwicklungsbereich. Und wer Paul Gauselmann kennt, weiß, daß er immer für eine Überraschung gut ist – meist zum Ärger der Konkurrenz...

MICHAEL SUCK

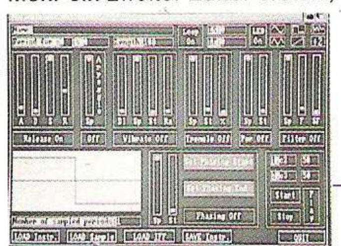
Mit Power auf zu neuen Ufern

Rechtzeitig zum Ausklang der Achtziger Jahre boomt die deutsche Softwareszene. SPHINX gehört zu eben diesen Newcomern in der Branche, die sich aus dem Schatten ihrer englischen und französischen Kollegen lösen und mit kräftig Menpower der Konkurrenz einheitzen wollen. MAGIC MARBLE, das erste Produkt der Iserlohner Company, ist auf dem Markt, doch für SPHINX war das erst der Anfang! Was wir demnächst noch alles von der ägyptischen Lady erwarten können, haben wir für Euch an Ort und Stelle ausgekundschaftet.

Nach der Überquerung einer geradezu biblisch hohen Anzahl von Autobahnen und dem Genuß diverser Staus hatte ich mein Ziel erreicht. Eine schwere, hölzerne Pforte und ein im Verhältnis dazu schamhaft kleiner Klingelknopf deutete darauf hin, daß ich die geheiligten Räume von **SPHINX** erreicht hatte. Also ein paar ASM Specials unter den Arm geklemmt, und nix wie rein! Recht angetan von unserem neuen Meisterwerk war auch **Roland Schulte**, der die Fäden bei SPHINX zieht und sich um die gesamte Produktion kümmert. Klar, daß es nicht lange dauerte, bis wir die PC, Amiga und ST in Betrieb genommen hatten, denn zu sehen gab's genug! Anfangen sollten wir den Reigen vielleicht mit **MAGIC MARBLE**. Vorgestellt haben wir dieses Spiel, das in der besten Tradition von *Marble Madness* steht, schon, doch jetzt gab's erste Bilder von der Atari ST-Version zu sehen sowie die Versicherung, daß man nun endgültig den Vertrieb über **KUPKE** (Burgweg 52a, Dortmund) laufen läßt. Ob es eine PC-Version von MAGIC MARBLE geben wird, steht noch nicht ganz fest, denn insbesondere das Scrolling, ein sehr wichtiger Punkt bei einem Spiel dieser Art, ist noch nicht befriedigend gelöst. Wesentlich konkretere Fortschritte konnte ich jedoch bei der **SOUNDFACTORY** auf dem Amiga bestaunen, einem edlen Anwenderprogramm zum Komponieren, Editieren und Samplen von Sounds. Mit der Soundfactory kann man Samples mit verschiedenen Formaten (also z.B. vom *Soundtracker*) einladen, sie editieren und vollständige Musikstücke zusammenstellen. Doch die Soundfactory kann noch wesenlich mehr als alle Vorläufer: Eine eigene Musiksprache zur Programmierung erlaubt die problemlose Einbindung von Musikstücken in eigene Software, und nunmehr können gar synthetische Instrumente auf dem Amiga hergestellt werden! Mit all diesen Möglichkeiten zum Verändern von Sounds (Geschwindigkeit, Tonhöhe, Hall, Echo, Verzerrung, etc.) mußte natürlich ein umfangreicher Editor her. Damit der unbedarfte User sich jedoch schnell in das Programm einfinden kann, wurde nunmehr ein zweiter Editor erstellt, der so simpel arbeitet wie z.B. der *Soundtracker*-Editor. Mit der SOUNDFACTORY können also sowohl Laien als auch Musikprofis effektiv arbeiten! Bei soviel Benutzerfreundlichkeit und den herausragenden Fähigkeiten dieses edlen Stück Software darf auch ein hoher Preis durchaus in Kauf genommen werden: Unter 120 DM wird die SOUNDFACTORY wohl kaum zu haben sein.



Roland Schulte bei seiner Lieblingsbeschäftigung: ASM

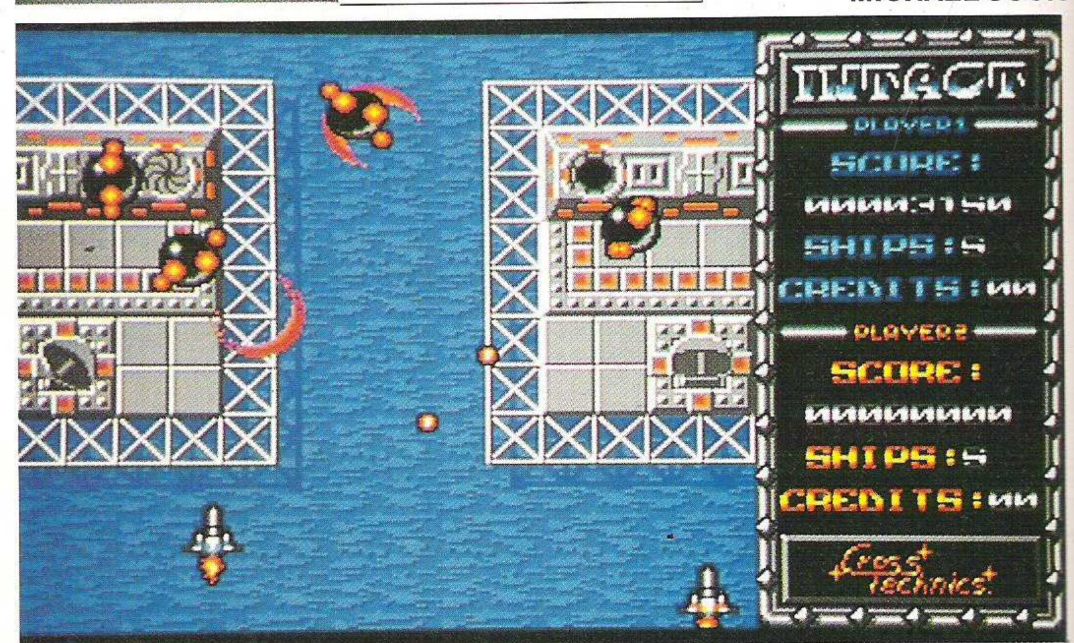


Ein Blick auf das umfangreiche Menü der SOUND-FACTORY.

Weitaus weniger trocken geht's beim nächsten Spiel zu, das SPHINX in der Mache hat. Zusammen mit Roland Schulte wagte ich ein Spielchen mit **INTACT**, einem hammerharten, klassischen Shoot 'em up für Freunde des flinken Daumens. INTACT verfügt über vertikales Scrolling, Luft- und Bodengegner und eine breite Palette an Extrawaffen. Herrausstechend ist die Titelmelodie des Spiels, eine witzige Hip-Hop-Melodie mit massig Effekten, die eben **nicht** instrumental ist, sondern sogar noch Gesang bietet!

Der Erscheinungstermin von INTACT steht noch nicht genau fest, die Amiga-Fassung ist jedoch annähernd fertig. Wer schon ganz heiß auf die SOUNDFACTORY ist, wird sich nicht mehr lange gedulden müssen, denn ungefähr Oktober/November wird die Masterdisc ins Kopierwerk gehen. Klar, daß die ASM dann wieder am Ball ist!

MICHAEL SUCK



Ballerei gefällig? INTACT ist ein reinrassiges Shoot'em up, das voraussichtlich noch diesen Herbst erscheinen wird. Wir sind jedenfalls gespannt.



Sport-Kaleidoskop

Programm: Fiendish Freddy's Big Top o' Fun, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** 7 / 15.

VORHANG AUF MANEGE FREI

Wer mal wieder frische Zirkusluft schnuppern will, kann seine Nase ja mal in **FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O' FUN** hineinhalten, das neue Spiel von **MINDSCAPE**. Ich habe es für Euch getan, doch ich muß sagen, der Duft, der mir da entgegenströmte, war alles andere als aromatisch.
Sechs verschiedene Darbietungen können exerziert werden, an denen bis zu fünf Mitspieler teilnehmen können. Doch wie so oft steht vor dem Vergnügen ... das Laden, und das nimmt in diesem Falle extrem viel Zeit in Anspruch. Bis man also zum Spielen kommt, verstreichen die Minuten, und währenddessen wird die Geduld des/der Spieler/s ein erstesmal arg strapaziert. Irgendwann aber geht es dann doch los, und beim Betrachten des filmähnlichen Vorspanns machen sich Ruckelscrolling und flackernde Schrift recht störend bemerkbar. Diese Fehlleistung wiederholt sich dann auch während des späteren Spielgeschehens noch des öfteren. Was aber auch auf Anhieb auffällt, ist der spaßige, anregende Sound, der aus einer Titelmelodie und verschiedenen Begleitstücken zu den sechs Disziplinen besteht.
Schauen wir uns nun die sechs Durchgänge etwas gründlicher an. Begonnen wird mit Tauchspringen. Man möge entschuldigen, aber eine bessere Übersetzung des englischen „High Diving" will mir beileibe nicht einfallen. Der Akteur steht auf der Spitze eines Mastens, hüpft auf Knopfdruck herunter und muß durch die Steuerung des Spielers in ein kleines Becken unten am Boden manövriert werden. Während des Sprungs sollte man noch versuchen, verschiedene Kunststückchen auszuführen, was ebenfalls über Joystick erfolgt. Wichtig ist es natürlich weiterhin, den Springer weich in das Wasser eintauchen zu lassen, denn das erhöht die Punktwertung. Selbige wird vergeben von einer Jury, und damit wären wir bei einem erneuten Schwachpunkt. Nach Abschluß jeder Disziplin darf nämlich erneut geladen werden, um die Jury ins Bild zu bringen. Danach – Ihr ahnt es schon – wird dann der nächste Durchgang geladen. Und so weiter und so weiter.
Es folgt das Jonglieren. Eine Robbe wirft Gegenstände in die Manege, darunter allerdings auch Bomben, die gefangen und eben jongliert werden müssen. Weiter geht es mit dem Trapezakt. Ein Mädel hängt an, nicht in, den Seilen und springt durch Druck auf den Feuerknopf weiter zum nächsten Trapez. Schafft sie es, gibt's Punkte; schafft sie es nicht, gibt's Matsch. So ist das halt im Zirkusleben.
Freude kommt auf beim Messerwerfen, denn trifft man versehentlich das auf eine sich drehende Scheibe angekettete Girl, dann quietscht sie immer so nett. Wirklich allerliebst!

Noch markiert er den starken Mann (Amiga)

Von der abschließenden Disziplin trennt uns nun nur noch der Drahtseilakt. Der Artist steht bereits auf dem Seil im Hintergrund der Manege, die Balancestange in den Händen, und muß nach vorn zu dem rettenden Podest dirigiert werden. Durch Rechts-/Linksbewegung des Joysticks wird der Akteur ausbalanciert. Gelingt dies nicht, so verabschiedet er sich lauthals schreiend von den Zuschauern.
Wir haben nur noch das Kanonenkugel-Kunststück vor uns, und dann haben wir's hinter uns. Ein Clown klettert in besagte Kanone, die daraufhin ausgerichtet und gezündet werden muß. Dann knallt's, und der Clown fliegt los – mit etwas Glück und richtiger Steuerung dahin, wohin er soll; nämlich zu einem Podest in der Mitte der Manege, wo er sanft aufkommt.
An witzigen Einlagen mangelt es FIENDISH FREDDY'S... keineswegs. Doch hat man sie ein paarmal gesehen, so wird man daran nicht mehr viel Spaß haben. Woran es dem Game dafür umso mehr fehlt, ist der so nötige Spielspaß, und der will sich so gar nicht einstellen. Ganz sicher liegt dies zum größten Teil an den nervigen, immer wiederkehrenden Ladezeiten, die jeden Anflug von Spielfluß schon im Ansatz bremsen. So ist das Programm gespickt mit optischen und akustischen Effekten, doch ändert dies nichts daran, daß das Game schlicht und einfach langweilig ist.

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	9
Sound	10
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6

Vierer auf dem Prüfstand: NUR EINER KAM DURCH

Programm: Games Crazy, **System:** C-64/128, Amstrad CPC, Spectrum 48/128K/+2, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen ca. 50 Mark und 55 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Gremlin.

Vier Sportprogramme, jedes mit mehreren Disziplinen, hat **GREMLIN GRAPHICS** auf seiner Kompilation **GAMES CRAZY** untergebracht. Wer bereit ist, sich von einem „Fuffi“ zu trennen, erhält für sein Geld die kompletten **California Games** - gleichzeitig Höhepunkt der Programmsammlung -, die **Alternative World Games, Supersports** und die **Galactic Games**. Um uns die Spannung noch ein wenig zu erhalten, stellen wir die **California Games** noch für einen Moment zurück und werfen zunächst einen Blick auf die anderen Spiele.

Beginnen will ich mit den **Galactic Games (Activision)**, getestet von Martina in Ausgabe 1/88. Mit „Enttäuschend“ hat sie damals ihr Review überschrieben und damit wohl auch den Nagel auf den Kopf getroffen. Fünf Disziplinen können gespielt werden, die allesamt mit Realitätsnähe nicht viel zu tun haben. Ob nun das 100 m Slither (Wurmrennen), Space Hockey, Psycho Judo, Kopfwerfen oder Metamorph Marathon – wer tatsächlich existierende Sportarten am Computer nachspielen will, wird von den **Galactic Games** enttäuscht sein. Dazu gesellen sich eine haarsträubend primitive Grafik und ein ebenso wenig zufriedenstellender Sound.

Machen wir weiter mit den **Alternative World Games (Gremlin)**, die zu testen ich in Ausgabe 4/88 das zweifelhafte Vergnügen hatte. Die insgesamt acht Wettbewerbe (wiederum so obskure sportliche Veranstaltungen wie etwa „Kissenschlacht“, „Sackhüpfen“ oder „Stiefelwerfen“) sind zwar grafisch wie auch von der musikalischen Untermalung her ganz gut gemacht, lassen aber keine rechte Spielfreude aufkommen. Es folgt **Supersports** – als Spitzenprogramm apostrophiertes, tatsächlich aber mit Flop-Qualitäten ausgestattetes Produkt aus Gremlin's schlimmsten Zeiten. Manfred hat es sich seinerzeit für die 12/88 angeschaut und seinen Gesamteindruck mit den Worten zusammengefaßt: „Außer ein paar animatorischen Leckerbissen hat Supersports nichts Neues oder Originelles zu bieten.“ Recht hat er! Denn auch hier wieder will sich einfach die so nötige Motivation nicht einstellen, und das trotz der hier und da ganz nett präsentierten grafischen Effekte.

Somit kommen wir im Sauseschritt zu dem einzig attraktiven GAMES-CRAZY-Viertel, **California Games** von **Epyx**. Sechs Disziplinen, alles Strandsportarten, begeisterten die Computer-User und trugen dem Game für lange Zeit einen Stammplatz in den Charts ein. Technisch ausgefeilt und mit einer für das Jahr '87 ausgezeichneten Grafik schufen sich die California Games im Handumdrehen eine riesige Fan-Gemeinde. Die Disziplinen sind Skateboard-Fahren, Wellenreiten, Balljonglieren, Rollschuhlaufen, BMX-Fahren und schließlich das Frisbee-Werfen. Bei jedem dieser Durchgänge ist die Steuerung gut gelungen; die Animation trägt ein übriges zu langanhaltendem Spielspaß bei. Übrigens gibt es gute Kunde für Amiga- und ST-Besitzer, denn die Veröffentlichung der California Games für Euren Rechner dürfte in diesen Tagen bereits über die Bühne gegangen sein.

Was also soll man mit GAMES CRAZY anfangen – soll man zugreifen oder die Kompilation im Regal stehen lassen? Ich für meinen Teil würde die Entscheidung davon abhängig machen, ob ich die California Games noch irgendwo als Einzelprogramm zu kaufen bekäme, was meiner Meinung nach möglich sein sollte, auch wenn das Produkt nun schon fast zwei Jahre auf dem Buckel hat. Diese allein, die California Games, nämlich sind es, die eine Anschaffung der GAMES CRAZY lohnenswert erscheinen lassen. Alles andere ist Ausschuß, auf den man getrost verzichten kann.

Bernd Zimmermann

Gesamtnote:	
California Games	9
Games Crazy	6

Gründlich verbockt

Programm: Street Cred Football, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Amstrad, **Preis:** Ca. 12 Mark, **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** 7.

Ganze Arbeit hat **PLAYERS** mit seinem Fußballspiel **STREET CRED FOOTBALL** geleistet, erschienen unter dem **PLAYERS-PREMIER**-Label. In der PREMIER-Reihe werden Programme veröffentlicht, die laut Hersteller den anderen PLAYERS-Budget-Titeln qualitativ überlegen sind.

Ganze Arbeit also – oder um es treffender zu sagen: ein in jeder Hinsicht verunglücktes Programm – das ist es, was PLAYERS mit STREET CRED FOOTBALL abgeliefert hat. Grund genug also, das Programm in aller Kürze „abzufakkeln“, ohne Eure und meine Geduld auf eine unnötig harte Probe zu stellen.

Punkt Nr 1.: Die **Grafik**. Sie ist grob, detailarm, mies, schlecht, überschlecht. Die Spieler (fünf auf jeder Seite) sind kaum voneinander zu unterscheiden, von Animation wage ich kaum noch zu sprechen.

Der **Sound** klingt anfangs, während der Titelsequenz, ganz vielversprechend, beschränkt sich später jedoch auf ein klägliches Piepsen, was wohl des Schiedsrichters Trillerpfeife andeuten soll.

Die **Steuerung** macht ihrem Namen wahrlich keine Ehre. Ungenau, ja undurchschaubar, läßt sie den Spieler ein ums andere Mal verzweifeln, wenn er versucht, seine Spieler geplante Aktionen ausführen zu lassen.

Resümee: STREET CRED FOOTBALL ist ein Programm, das nicht einmal zwölf Mark wert ist. Andererseits ist allein dem niedrigen Preis zuzuschreiben, daß das PLAYERS-Werk nicht die FLOP-Seite dieser Ausgabe schmückt.

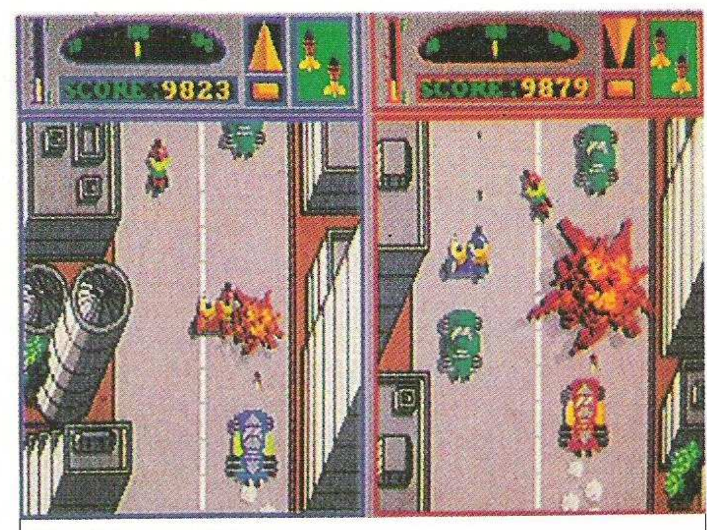
Bernd Zimmermann

Grafik	4
Animation	2
Realitätsnähe	2
Spaß/Spannung	0
Preis/Leistung	2

BLUTIGER SPORT

Programm: Turbo, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Microillusions, USA, **Muster von:** siehe Hersteller.

Der Name des Herstellers von **TURBO**, nämlich **MICROILLUSSIONS**, läßt schon erahnen, daß es sich bei diesem „sportlich" getrimmten Autorennspiel eher um blanke Illusionen als um die Wiedergabe der Realität handelt. Schließlich herrscht auf amerikanischen Highways ein konsequentes Speedlimit von 55 Meilen pro Stunde, auf dessen Einhaltung unzählige Cops in ihren schnellen Kisten aufpassen. Das Spiel scheint im Angesicht dieser knallharten Realität wohl eine Art Wunschtraum eines genervten „Heizers" zu sein, frei nach dem Motto: Freie Straßen für freie Bürger!
Für den/die Spieler heißt dies Action pur, gewürzt mit einigen sportlichen Elementen. Der eigentliche Rennkurs wurde äußerst geschickt amerikanischen Gegebenheiten nachempfunden, d.h: Den ersten Kilometern in der Stadt folgt eine äußerst brutale Ralley in bergigen Wüsten. Die einzige Aufgabe, die sich dem mutigen Fahrer bei TURBO stellt, erweist sich einerseits als banal, wird während Spieles aber äußerst „prickelnd", denn es gilt lediglich, diesen Kurs in einer bestimmten Zeit zu meistern. Kein Problem, möchte man da meinen, aber der Kurs mit seinen vielen Ecken und Kurven präsentiert sich bei entsprechend hoher Geschwindgkeit als recht kompliziert, ja fast schon mörderisch. Desweiteren gesellen sich zu einem noch zahllose weitere Autos und Motorräder, die allesamt dasselbe Ziel vor Augen zu haben scheinen. All dies führt schnell zu *BURNING RUBBER*-ähnlichen Zuständen (die alten C-64 User werden sich an dieses Rennspiel erinnern), da nämlich das einzige Ziel im Abdrängen der Gegner an die Fahrbahnränder besteht.
Selbstverständlich wird man schnell selbst zum Spielball herumrasender Rockerbanden, was schnell in einem Crash endet. Von Zeit zu Zeit finden sich aber einige Sonderwaffen und andere Feinheiten auf California's Straßen, die sich hervorragend zur Selbstverteidigung eignen. Abgesehen von paramilitärischen Waffen wie Bomben und Raketen lassen sich auch friedliche Ölkanister oder Spikes ergattern, allesamt ganz dienlich, um den vermeintlichen Gegner zu „plätten".
Zu allem Übel wacht auch noch die Polizei über das Verhalten der Autofahrer. So kann es einem schnell passieren, daß man nach einem glücklichen Raketenangriff auf einen langsameren Vordermann selbst zum Gejagten wird. Dabei springen die Cops nicht gerade zimperlich mit einem um, sondern betreiben vielmehr Lynchjustiz an Ort und Stelle, indem sie nämlich den eigenen Flitzer von der Fahrbahn drängen. Der geübte Fahrer bremst die Jäger aber kurzerhand aus und jagt ihnen dann selbst eine tödliche Rakete (falls vorhanden) ins Heck, dann is' nämlich Ruhe im Karton! Bevor ich aber noch anfange, von der „Jagd" auf Fußgänger und den Killerzügen zu berichten, wende ich mich lieber den technischen Einzelheiten von TURBO zu.
Das neue Produkt von MICROILLUSIONS beinhaltet insgesamt drei verschiedene Spielmodi, nämlich gegen den Compu, zu zweit an einem Computer oder zu zweit via Modem. Das Spiel alleine erweist sich als ein mörderisches Rennen gegen ein kaum zu schaffendes Zeitlimit, wodurch nur Profis in den Genuß der vollen Kurslänge kommen dürften. Am meisten Spaß ergibt sich noch im Two-player-Modus, wo keinerlei zeitliche Vorgaben gesetzt wurden, gewinnt doch derjenige, der als erster den Kurs durchquert. Hier geht wirklich die Post ab!

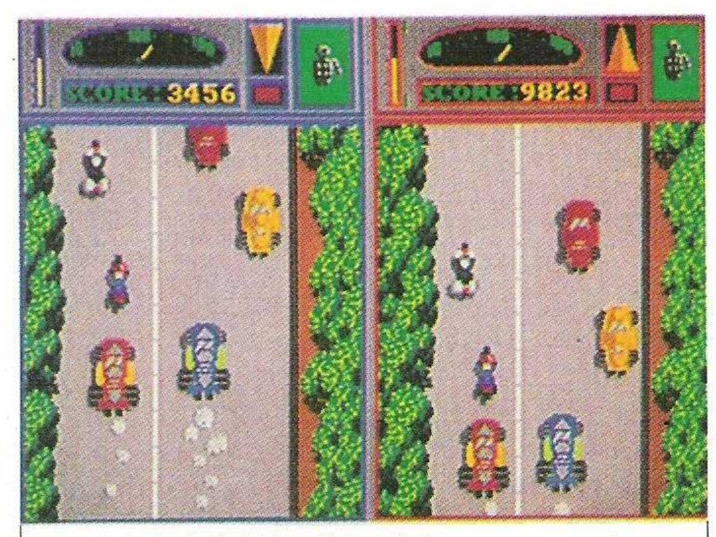


Eine Szene aus Turbo, ...

Die Grafik fiel leider etwas zu schlicht aus, wie man enttäuscht feststellen wird. Ähnliche Kritik gilt der schlechten Gestaltung und Animation der Sprites. Ebenso wurde bei dem Horizontalscrolling böse gepfuscht, das nämlich extrem rukkelnd und unsauber vonstatten geht. Die einzige Feinheit, oder wie würdet ihr einen gesplitteten Bildschirm bezeichnen, zeigt sich dem Spieler beim Zweispielermodus, obwohl sich hier das Scrolling als noch fataler erweist, als es ohnehin schon ist. Der Sound fiel dagegen äußerst gut, weil realistisch aus. Vor allem die letzten „Todesschreie" der Fußgänger wie auch das sanfte „Platsch" beim Überfahren eines Motorradfahrers wirken lebensecht, wenn auch etwas brutal.

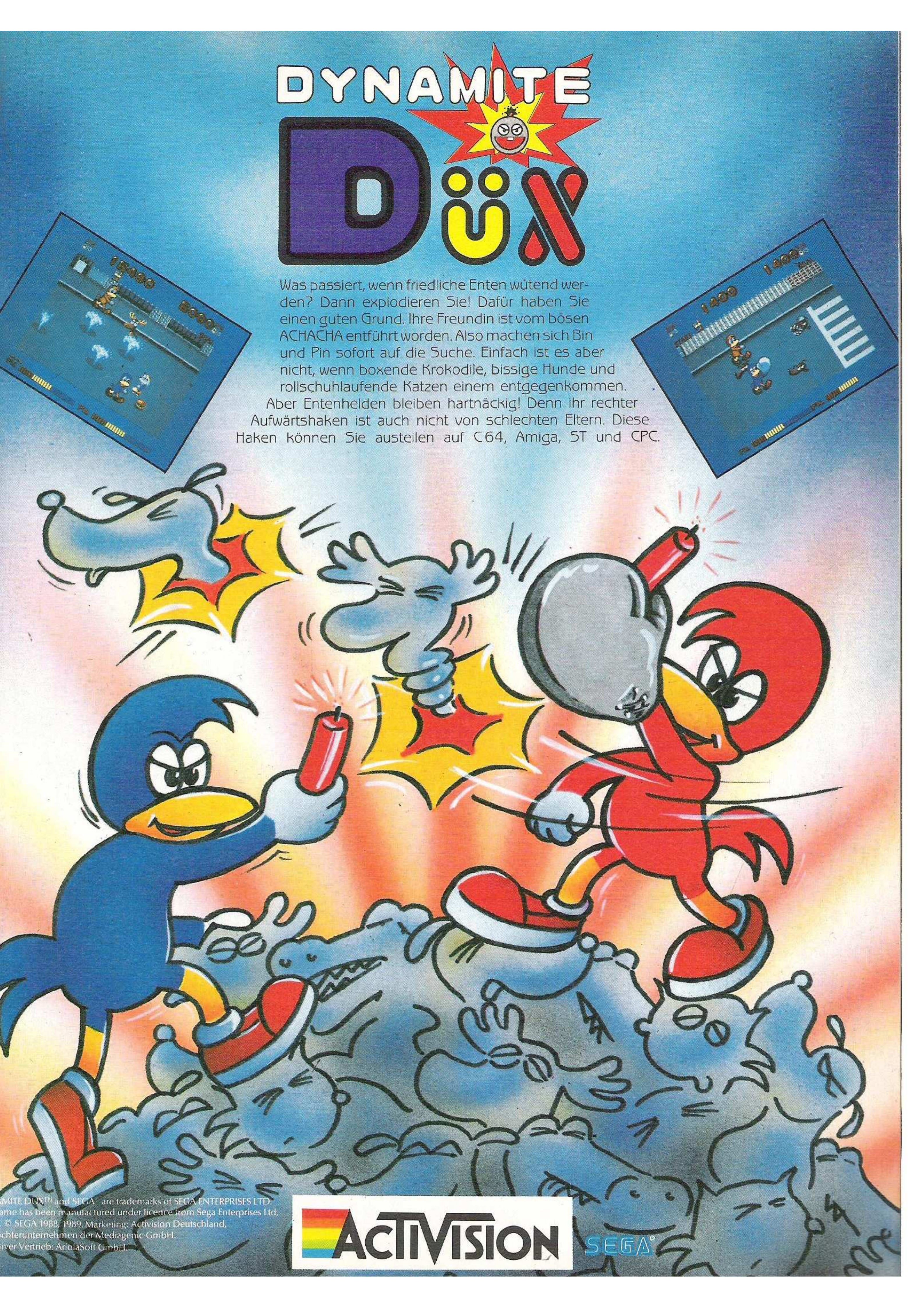
Alles in allem muß man TURBO von MICROILLUSIONS eher mit gemischten Gefühlen entgegentreten, denn was hier als Grundlage für ein actionreiches Sportspiel gewählt wurde, erweist sich schnell als eine verachtungswürdige und manchmal schändliche Angelegenheit. Gerade im Angesicht einer ständig steigenden Zahl der Verkehrstoten in unserer Republik sollte man derartigen Produkten, auch wenn sie als Spiel noch spaßig sein sollten, sehr kritisch gegenüberstehen. Ich hoffe jedenfalls, daß durch manch' überspitzte Formulierung klar geworden ist, daß TURBO schon jetzt eine Indizierung zuzutrauen sein dürfte.

Torsten Blum



... und noch eine! Beide auf dem Amiga.

Grafik	7
Animation	5
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	8(?)
Preis/Leistung	6


DYNAMITE DÜX
Was passiert, wenn friedliche Enten wütend werden? Dann explodieren Sie! Dafür haben Sie einen guten Grund. Ihre Freundin ist vom bösen ACHACHA entführt worden. Also machen sich Bin und Pin sofort auf die Suche. Einfach ist es aber nicht, wenn boxende Krokodile, bissige Hunde und rollschuhlaufende Katzen einem entgegenkommen. Aber Entenhelden bleiben hartnäckig! Denn ihr rechter Aufwärtshaken ist auch nicht von schlechten Eltern. Diese Haken können Sie austeilen auf C64, Amiga, ST und CPC.
MITE DUX™ and SEGA are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
ame has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd,
© SEGA 1988, 1989. Marketing: Activision Deutschland,
chterunternehmen der Mediagenic GmbH.
iver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
ACTIVISION
SEGA



und EC ELECTRONICS machen Dampf! Konsolen-Power ohne Ende. Macht Ihr mit?

1. Preis:

SEGA MEGA DRIVE (PAL/RGB)
& Joypad & World Cup Soccer & Alex Kidd

2. Preis:

PC ENGINE (PAL/RGB)
& Kung Fu
& Powerleague
Baseball II

3. Preis:

NINTENDO GAME BOY
& Tetris

4.–20. Preis:

Je ein Zusatz-joypad
für PC ENGINE

Postkarte bis
zum 15. 11. 89 an:

TRONIC-Verlag:
ASM-Redaktion,
Postfach 870
3440 Eschwege

Kennwort:
CWM-POWER

Im Blickpunkt

EUROPEAN SUPERLEAGUE

Fußball-Freaks und Möchtegern-Manager dürfte es interessieren, daß ihnen mit EUROPEAN SUPERLEAGUE demnächst ein weiterer Vertreter eines beinahe schon überstrapazierten Genres ins Haus steht. Es ist nicht schwierig, darauf zu kommen, daß wir es wieder einmal mit einem Fußballmanager zu tun haben. Allerdings ist das neue CDS-Programm – eine erste Demo-Version wurde auf der diesjährigen PC Show in London vorgestellt – nach einem ganz neuen Strickmuster zugeschnitten; somit steht wohl nicht zu befürchten, daß wieder einmal nur eine alte Idee in leicht abgewandelter Form unters Volk gebracht wird.



Die Schaltzentrale des Fußball-Managers

Wer *Colossus Chess* kennt, dem ist auch der Name **CDS** ein Begriff. Lange Zeit auf Strategiespiele abonniert, wagte CDS kurzzeitig einen Ausflug in mehr actionbetontere Gefilde, kehrt nun aber zu seinen Wurzeln zurück. **EUROPEAN SUPERLEGUE** ist ein Strategiespiel im wahren Sinn des Wortes, und so erscheinen die Möglichkeiten entsprechend vielfältig.

Wie bei Games dieser Art üblich, übernimmt der Spiele die Rolle eines Vereinsmanagers, kümmert sich zugleich aber auch um die sportlichen Erfolge. Im Klartext bedeutet dies, daß um das liebe Geld ebenso verbissen gekämpft werden muß wie um Punkte und Tabellenplazierungen. Neuartig ist die Zusammensetzung der Liga, die aus europäischen Spitzenmannschaften besteht. FC Liverpool, FC Arsenal, Glasgow Rangers, A.C. Mailand, Real Madrid, Bayern München, PSV Eindhoven und Marseilles stehen für die Betreuung zur Auswahl. Dabei steuert der Manager seine Aktivitäten von seinem grafisch nett dargestellten Büro aus. Hier wird über Investitionen und Verkäufe entschieden und alles das gemacht, was ein Manager so zu erledigen hat.

Natürlich soll aber auch der sportliche Aspekt nicht zu kurz kommen, und so können unterzahlreichen Taktiken für jede Paarung fünf Marschrouten ausgewählt werden. Die Mannschaftsaufstellung ist ein weiterer wichtiger Punkt, dem die gebührende Aufmerksamkeit geschenkt werden muß. Verletzungen, Sperren, Formtiefs der Spieler etc. wollen vom Manmager bedacht sein. Entsprechende Vorkehrungen, wie beispielsweise Neuveröffentlichungen, müssen also beizeiten getroffen werden.

Einen gründlicheren Blick auf das Programm werfen wir, sobald es fertig ist – das ist Ehrensache! Zum Abschluß noch die Preise: Spectrum ca. 30 Mark, C-64/Amstrad ca. 35 Mark (Kass.) und 45 Mark (Disk.); Amiga- und ST-User werden etwa 65. Mark aufbringen müssen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin für alle genannten Systeme ist November. Na, dann – wir sehen uns!

BERND ZIMMERMANN


QUARTZ
Quartz – ein aufregendes, in 8 Richtungen scrollendes shoot-'em-up mit farbenprächtiger Grafik.
Die Action findet innerhalb eines Kristalls statt. Mit Ihrem Kristallschiff fliegen Sie durch Wolken von Atom-Teilchen, die bei Beschuß in Quarks zerfallen.
Ihre Aufgabe ist es, so viele Atome wie möglich zu zerschießen und die Quarks einzusammeln. Je jehr Quarks desto besser; mit diesen können Sie nämlich Ihre Waffenausrüstung erweitern, bzw. verbessern und so Krisensituationen eher meistern.
Insgesamt stehen Ihnen 11 verschiedene Waffen zur Verfügung – darunter ein Flammenwerfer und eine 8-läufige Bordkanone damit kommt ganz bestimmt keine Langeweile auf.
Quartz – ein schnelles Action-Spiel mit lebhaften Grafiken und aufregendem Spielverlauf – der neueste Ballerhit von Firebird!
Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h
FIREBIRD
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0 • Mitvertrieb: Microhändler GmbH
Vertrieb Österreich: Karasoft • Schweiz: Thali AG
Roonstraße 5, 6503, Mainz-Kastel, Tel: 06134/22235

SCHILDKRÖTENSUPPE
NINJA-ART



Programm: Teenage Mutant Ninja Turtles, **System:** NES (NTSC), **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** Ultra Games, **Muster von:** [3].

Die Programmierer von **ULTRA GAMES** sind entweder Tierliebhaber, oder sie haben zuviel Ninjafilme gesehen. Inspiriert von beiden, so darf man getrost annehmen, haben sie daraus das Beste gemacht und **TEENANGE MUTANT NINJA TURTLES** programmiert. Dabei scheint die wohldosierte Mischung aus Dickhäutern und Ninja-Gemetzel positive Wirkung gezeigt zu haben, denn das Spielchen, das hier präsentiert wird, macht echt Laune. Mit einem ersten flüchtigen Blick mag man die NINJA TURTLES als einfaches Jump-and-Run-Game abstempeln, doch das ist eigentlich untertrieben. Zwar ist die Spielidee recht einfach, doch wird sie auf angenehme Weise durch viele nette Gags und Einfälle auf eine sehr ansprechende Art erweitert. So macht man eine altbewährte und aufgewärmte Idee wieder schmackhaft.

Die Ninja Turtles sind die modernen Weltretter. Voller Pizzapower und mit jeder Menge Geschick und Killerwaffen ausgestattet schwärmen sie aus, um ihre Freunde und die Stadt New York zu retten. Jene Vorstadt vom malerischen Eschwege wird von einem Terroristen und seinen gefährlichen Handlangern bedroht. Das Zentrum des Unheils ist das Technodrome, wo auch die Life Transformer Waffe steht. Um die bevorstehende Gefahr abzuwenden, müssen sich die vier Ninja Turtles nun durch fünf mehr oder weniger beinharte Level kämpfen. Jedes Level ist natürlich noch in mehrere Stages unterteilt. Am Ende eines jeden Levels (mit Ausnahme von Level 2) wartet ein Karateboss, der nichts Besseres zu tun hat, als eine Kröte plattzumachen.

ASM HIT

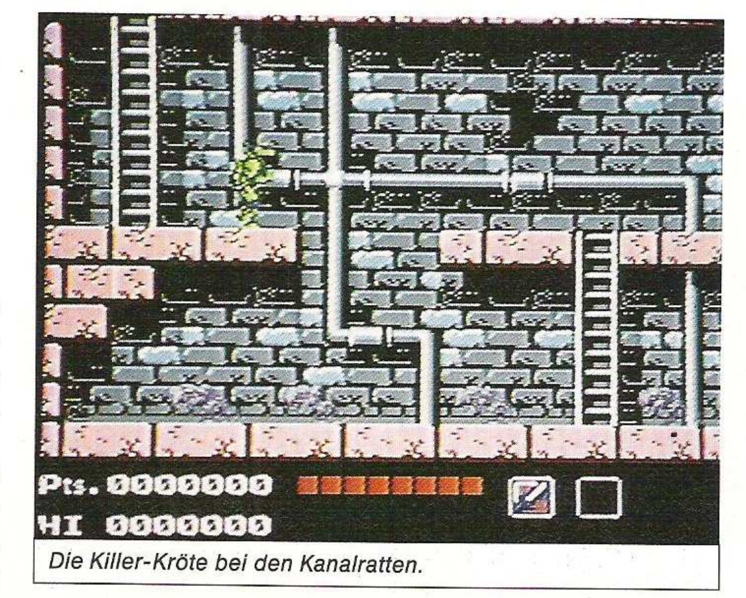
»Rache für die Schildkrötensuppe: Die Ninja-Kröten schlagen zurück!«

Die vier Ninja Turtles haben verschiedene Bewaffnungen, so daß jede Kampfkröte eine andere je nach Situation und Lage ersetzen kann. Das ist recht praktisch, denn jedes Panzervieh hat andere Eigenschaften, die sich erst in bestimmten Situationen im Verlaufe des Spieles auszahlen. Das Spiel ist übrigens erst dann zuende, wenn alle vier Turtles mangels Life-Power das Zeitliche gesegnet haben. Doch aufgepaßt, es gibt auch eine Continue-Funktion, die sich allerdings nicht beliebig oft wiederholen läßt. Das passiert natürlich gerade dann, wenn man im vierten Level, kurz vor dem Endgegner (nur noch zwei Treffer), u.s.w. steht.

Davon mal abgesehen hat man aber auch seine Freude daran, das Game noch mal von vorne zu spielen. Zunächst einmal läuft man im Hafen von New York herum und schlüpft in eines der vielen Kanalisationslöcher, um dann mit den Stinkebrüdern und Kanalratten per Du zu sein. Diese macht man aber besser gleich fertig, bevor man selbst Prügel einsteckt. Fledermäuse und der obligatorische Kettensäger mit Eishokkeymaske sind natürlich auch dabei. Manche Gegner brauchen mehrere Schläge, andere nur einen einzigen, ehe sie unschädlich sind. Wie erfolgreich man gegen die Angreifer ist, hängt neben dem eigenen Geschick auch von den Fähigkeiten der Ninja-Kröte ab.

Nachdem man sich durch die unterirdischen Flüsse gekämpft hat, kommt man an einer anderen Stelle im Hafen wieder heraus. Doch bevor man das Tageslicht wieder erblickt, sollte man die eventuell von plattgemachten Gegnern hinterlassenen Bonusgegenstände (Waffen, Energie, u.s.w.) aufsammeln. Besonders die Zusatzwaffen haben's in sich. Man sollte sie nicht gleich verpulvern, sondern für die „richtig" schwierigen Gegner wie den Karatefritzen aufheben. Hat man die Kanalbrüder hinter sich gelassen, muß ein bestimmtes Gebäude betreten werden. Dort walzt man ein paar üble Zeitgenossen nieder und räumt einen Boss zur Seite: das erste Girl ist gerettet. Wer jetzt schon feuchte Hände hat, sollte 'ne kleine Pause einlegen, denn es geht genauso wild weiter.

Das befreite Mädel erzählt irgendwas von Staumauer und Bombe, was uns sofort signalisiert, daß hier Not am Manne ist. Die Kröten müssen nun im Innern des Wasserkraftwerkes aufräumen. Die Gegner werden jetzt raffinierter und agressiver, so daß man öfter mal die Ninjas wechseln muß. Nach dem Kampf durch mehrere Bilder findet man sich auf der Staumauer wieder und muß sich nun in die Tiefen stürzen. Hier im verschmutzten Hudson River muß die Schildkröte eine Anzahl von Bomben deaktivieren, was durch Wasserschlingpflanzen und Elektrosperren erschwert wird. Waffen spielen hier keine Rolle, man muß nur zusehen, daß man das Zeitlimit einhält. Ja, und weil Spieletester noch mehr zu tun haben, als pro Tag ein einziges Spiel zu testen, habe ich hier nach fünfmaligem Scheitern vorerst Schluß gemacht. Die beiliegende Anleitung zeigt mir aber, daß mich beim Feierabendspiel noch so einiges erwarten wird, bis ich im Technodrome bin. Ich hab ja weder alle Waffen noch alle Gegner gesehen ...



Die Killer-Kröte bei den Kanalratten.

In der Tat hat mich TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES lange an den Screen gefesselt. Nicht nur, weil es im Grunde ein simples, aber doch spaßmachendes Jump-and-Run-Spiel ist, sondern auch, weil sich die Programmierer etwas einfallen ließen. Sieht man einmal über leichte Grafikfehler hinweg (sie stören wirklich nicht), kann man rundherum zufrieden sein. Die Hintergrundgrafiken sind passend, hübsch und gut detailliert. Auch die Sprites sehen gut aus, ebenso wie ihre Animation das Spielerauge glücklich macht. Letztlich kommt noch eine gehörige Portion Witz und Originalität dazu, die neben der Grafik auch den Spielverlauf abrundet. Besonders angenehm fällt auch der Sound auf. Es gibt mehrere Stücke, die nicht nur durch Abwechslung und Dynamik glänzen, sondern auch mit Digi-Drums (mein ich jedenfalls) losfetzen. Das klingt ziemlich gut und motiviert darüber hinaus noch.

Was will man eigentlich mehr? Die Spielidee ist zwar nicht mehr die allerneueste, kann aber durch viel Witz und Spannung lange begeistern. Wie gesagt, so wärmt man gute Kost richtig auf und verfeinert sie! Mir haben die Ninja Turtels viel Spaß gemacht, daher kann ich das Programm bedenkenlos weiterempfehlen.

Peter Braun

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	9



.. und wir düsen, düsen, düsen!

Nichts Neues im Westen

Programm: Defender II, **System:** NES (NTSC), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** HAI (HAL America Inc.), **Muster von:** 3

Defender war vor langer, langer Zeit mal ein Riesensuperüberhit in den Spielhallen dieses lächerlichen Planeten. Präzise: Das war 1981. Nun, knapp neun Jahre später haben wir das Testmuster von **DEFENDER II** fürs Nintendo erhalten (und da sage noch mal einer, wir wären nicht aktuell!). Also setzen wir uns an die formschnöde Plastikkiste und fahren uns rein, was die **HAL AMERICA INC.** so geleistet hat.
Nach kurzem Anspielen überlege ich, wo denn wohl der Unterschied zum ersten *Defender* liegen mag. Nach etwas längerem Spielen entdeckte ich ihn schließlich. Das heißt, es waren zwei Unterschiede: Zum einen die „2" hinter dem „DEFENDER", zum anderen zwei ineinander geschachtelte Rechtecke, welche als quasi-Teleporter fungieren und den Düsenjäger irgendwo in die Landschaft setzen. Das war's auch.
Nun aber genug davon! Die Story: Im Jahre 7211 wird der Planet Ligaras von außerirdischen Plünderern überfallen. Die Bewohner werden entführt und in Mutanten verwandelt. Als As der (Luft-)Abwehr schwingt man sich nun also in seine Maschine, kurbelt sie an und stürzt sich mit kreischenden Laser, was natürlich Blödsinn ist (das stand auch nicht in der Anleitung), auf die Feinde.
Auf dem Bilschirm schließlich kann man, nach Anwahl der Spieloptionen (ein/zwei Spieler, leichtes oder schwieriges Spiel) bekannt-vektormäßig die Hintergrundberge, die üblichen Statusanzeigen sowie das Radar, ein, zwei Gegner und einen oder mehrere Bewohner des Planeten sehen. Als Waffen stehen einem der Bordlaser (unbegrenzt) und die üblichen fünf Smartbombs zur freien Verfügung.

Und schon geht das Gemetzel los! Die Gegner schwirren über den Screen, entführen die kleinen Leutchen, die ansonsten regungslos am Boden stehen und nun von mir (unbeabsichtigterweise) mitsamt den Invasoren zu Staub zerblasen werden, und werden von mir zu Staub zerblasen. Im letzten Satz war kein Fehler, lediglich eine Wiederholung! Das geht Welle für Welle gut, bis eben irgendwann das altbekannte „Game Over" den Bildschirm ziert, wie es unweigerlich (fast) jedesmal der Fall ist. Die Landschaft macht „scroll", die Waffen „zisch" und „peng", und allgemein ist kein großes Getümmel von Objekten festzustellen. Trotzdem bekommt man mit DEFENDER II einen guten Schwung Action geliefert, muß man sich auch anfangs ein wenig mit der Steuerung anfreunden.

Die Schwierigkeit der Level steigt nicht zu rapide und dennoch deutlich merkbar an, so daß man wohl nach ein paar Wochen an seine Grenzen stoßen wird, um die weitere Zeit zu versuchen, die zu erweitern.

Defender-Fans werden von DEFENDER II mit Sicherheit nicht enttäuscht sein, denn trotz der etwas schwachen akustischen Seite kommt das alte Feeling noch rüber; wer aber ein technisch höchst ausgereiftes Programm sucht, das mit Grafik und Sound nur so um sich wirft, dem möchte ich abraten – DEFENDER II ist kein solches Programm, denn für das Geld, das man hinblättern muß, kann man im allgemeinen etwas mehr erwarten. uli

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	8-9
Motivation	8
Preis/Leistung	5

»MASCHINEN-SCHADEN«

Programm: F-1 Dream, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** NEC Avenue/CAPCOM Japan, **Muster von:** EC-Electronics, Christophstr. 8, 8000 München 22. Tel: (089) 299530.

Bereits zum drittenmal versucht man sich PC-Engine-mäßig an einem Formel-1-Rennspiel, und wiederum ist man weit davon entfernt, ein Medien-Spektakel erster Güte auf die „PC-Maschine" zu bringen. Ein weiterer „Maschinen-Schaden", der eigentlich unerklärlich ist (hat man doch auch schon andere Sports gut rübergebracht), stellt **F-1 DREAM** von **NEC AVENUE/CAPCOM** dar.



Müdes Formel-1-Geplänkel

Schon nach den ersten Minuten, wo man sich bei einem Tourenwagen-Rennen für die Nobelklasse (Formel 1) qualifizieren muß, weiß man, wo's langgeht: Aus der Vogelperspektive steuern wir à la *L.E.D. Storm* unsere Kis- über die Piste. Auf der Rennstrecke befinden sich Pfeile, die uns die Richtung und die entsprechenden Kurven anzeigen. Schade, daß man hier mit dem Überraschungsmoment kämpfen muß, da man den Verlauf der Strecke leider nicht zu Gesicht bekommt. Mag Absicht sein, gefällt mir aber nunmal nicht.
Die Grafik als solche ist eher bescheiden. Einfache Randbegrünung, schlicht animierte Kisten und lächerlich dargestellte Zuschauermassen erinnern mehr an die alten Zeiten der Konsole. Diese sind meines Erachtens aber schon längst vorbei – oder vielleicht doch nicht?
Beim Einstieg in die Formel-1-Klasse hat man für einen Moment das Gefühl, die Perspektive und der Rennverlauf würden sich ändern. Doch: Weit gefehlt! Es handelt sich lediglich um ein Interludium, das anzeigt, daß wir uns in einem Leichtkunstoffahrzeug befinden. Danach wieder dasselbe „Bild". Erst qualifizieren wir uns; hernach geht's ins Rennen. Zwischenzeitlich sollte man einige Preisgelder eingefahren haben, um einen Techniker für sein Team anzuheuern. Ohne diese Spezialisten nämlich geht, wie beim echten Formel, überhaupt nichts. Spielen wir also keine Statisten-Rolle: Wir kaufen uns unsere Leute. Doch: Jeder hat seinen Preis (auch wie im wirklichen Leben).
Nun gut. Nach der vielen Raserei wurde ich sehr müde. Otti heiterte mich danach glücklicherweise wieder auf: Erst erzählte er mir seinen bislang besten Witz, und danach legte mein bärtiger Freund *Gunhed* in die Maschine.

Manfred Kleimann

Animation	6
Grafik	5
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	2





Sega	
ALEX KIDD III: IN HIGHTECH LAND	79,–
CALIFORNIA GAMES	89,–
GHOSTBUSTERS	89,–
MONOPOLY	99,–
MY HERO	49,–
PHANTASY STAR	139,–
R-TYPE	99,–
TEDDY BOY	49,–
WONDERBOY III	89,–

C 64	Kass / Disk
BATMAN – THE MOVIE	33,– / 43,–
BEACH VOLLEY	33,– / 43,–
BÖRSENFIEBER	--,– / 53,–
CURSE OF THE AZURE BONDS	--,– / 69,–
FOOTBALL M. II PAKET	33,– / 43,–
FORGOTTEN WORLDS	33,– / 43,–
GAMES CRAZY	43,– / 43,–
HATE	33,– / 43,–
HEATWAVE	33,– / 43,–
HILLSFAR	--,– / 61,–
KICK OFF	33,– / 33,–
LIZENZ ZUM TÖTEN	33,– / 43,–
NEW ZEALAND STORY	33,– / 43,–
OIL IMPERIUM	--,– / 43,–
PASSING SHOT / TENNIS	33,– / 43,–
RICK DANGEROUS	33,– / 43,–
RODEO GAMES	33,– / 43,–
ROGER RABBIT	--,– / 43,–
SILKWORM	33,– / 43,–
SOCCER SQUAD	33,– / 43,–
SPECIAL ACTION	43,– / 53,–
STAR TREK	29,– / 49,–
SUPER-WONDERBOY	33,– / 43,–
TEST DRIVE 2	--,– / 53,–
TEST DRIVE 2 / CAR DISK	--,– / 29,–
TEST DRIVE 2 / SCENERY	--,– / 29,–
ULTIMA TRIOLOGY (1 - 3)	--,– / 53,–
VOKABELTRAINER LATEIN	--,– / 53,–

CPC	Kass / Disk
LIZENZ ZUM TÖTEN	33,– / 43,–
NEW ZEALAND STORY	33,– / 43,–
PASSING SHOT / TENNIS	33,– / 43,–
RODEO GAMES	33,– / 43,–
SOCCER SQUAD	33,– / 43,–
SPECIAL ACTION	43,– / 53,–
SUPER WONDERBOY	33,– / 43,–

Atari ST	
BATMAN – THE MOVIE	59,–
BEACH VOLLEY	59,–
BIO CHALLENGE	69,–
BLOODWYCH	79,–
CASTLE WARRIOR	59,–
CHARIOTS OF WRATH	59,–
EMMANUELLE	59,–
F-16 FALCON	79,–
F-16 FALCON MISSION DISK	61,–
FOOTBALL M. II PAKET	53,–
KICK OFF	53,–
KULT	59,–
LIZENZ ZUM TÖTEN	59,–
NEW ZEALAND STORY	59,–
OIL IMPERIUM	61,–
PASSING SHOT	59,–
PIRATES	79,–
POPOLOUS	79,–
POPOLOUS – PROMISED LAND	43,–
RODEO GAMES	79,–
RVF HONDA	79,–
SUPER WONDERBOY	59,–
XENON II – MEGABLAST	79,–

IBM	
CURSE OF THE AZURE BONDS	89,–
FOOTBALL M. II PAKET	59,–
HILLSFAR	79,–
OIL IMPERIUM	61,–
RODEO GAMES	79,–
STARGOOSE	79,–
STARRAY	79,–
TEST DRIVE 2	79,–
TEST DRIVE 2 / CAR DISK	33,–
TEST DRIVE 2 / SCENERY	33,–
ULTIMA TRIOLOGY (1 - 3)	69,–
VOKABELTRAINER LATEIN	69,–
WATERLOO	79,–

Amiga	
BLOOD MONEY	79,–
BLOODWYCH	79,–
COLOSSUS CHESS X	79,–
F-16 FALCON	89,–
F-16 FALCON MISSION DISK	61,–
FOOTBALL M. II PAKET	53,–
GENIUS	69,–
HANSE	69,–
KICK OFF	53,–
KING ARTHUR	79,–
KINGDOM OF ENGLAND	79,–
KULT	59,–
LIZENZ ZUM TÖTEN	59,–
NEW ZEALAND STORY	79,–
OIL IMPERIUM	61,–
PASSING SHOT	59,–
POPOLOUS	79,–
POPOLOUS – PROMISED LAND	43,–
RODEO GAMES	79,–
RVF HONDA	69,–
SOCCER MANAGER PLUS	43,–
TEST DRIVE 2	79,–
TEST DRIVE 2 / CAR DISK	33,–
TEST DRIVE 2 / SCENERY	33,–
TRACKSUIT MANAGER	53,–
VERMEER	79,–
XENON II – MEGABLAST	79,–

Nintendo	
ALPHA MISSION	79,–
ANTICIPATION	89,–
DOUBLE DRIBBLE	89,–
TOP GUN	89,–

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck / Bar / Überweisung + 8,– DM.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ/Ort: ____________________

Telefon: ____________________

Alter: ____________________

Computersystem: ____________________

	Disk	Cass.

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

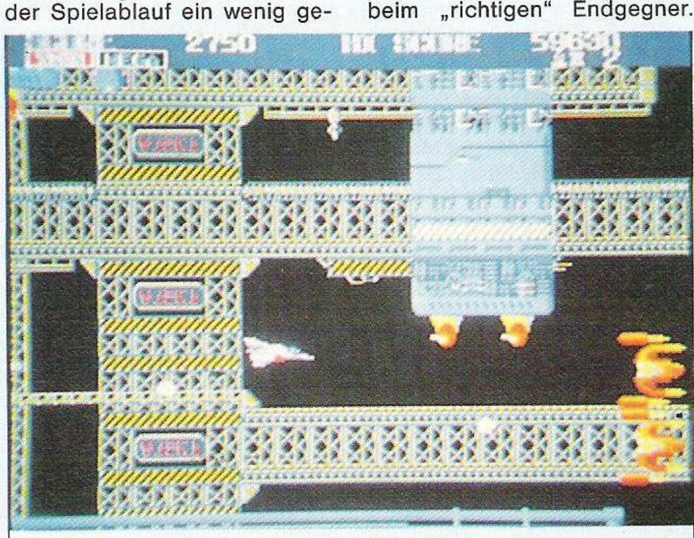


BALLERVERGNÜGEN ZUM EXKLUSIVPREIS

Programm: Thunder Force II, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** Ca. 140 DM, **Hersteller:** Tecno Soft, Japan, **Muster von:** EC Electronics, München.

Daß Ballerspiele nur unserem Redakteur Wummfried Ballerschmidt Spaß machen, wird jetzt von **TECNO SOFT** widerlegt. Für das nicht gerade mit Software überschüttete Sega Mega Drive erscheint nun **THUNDER FORCE II**, um mit diesem ASM-internen Gerücht Schluß zu machen. Dieses Spiel ist einer der besten Beweise dafür, daß Ballerspiele durchaus nicht langweilig sein müssen.
Dem Otti dickes Heftpflaster gegen seine lautstarken Proteste über den vollbärtigen Mund geklebt, schiebe oder besser reiße ich ihn mit aller Gewalt vom Sega Mega weg, um mir den entsprechenden Platz zum Testen zu besorgen und gleichzeitig meine Ruhe zu haben. Die werde ich später auch bitter nötig haben, denn blitzschnelle Reflexe sind gefragt.
In diesem Shoot-em-Up muß man traditionsgemäß mehrere Level durchqueren, dort etwas mehr oder weniger zahlreich vorhandene Gegner abknallen und irgendwann einmal den Endgegner, der sich durch besondere Gefährlichkeit auszeichnet, wegputzen. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich natürlich von Level zu Level, aber nicht nur das. THUNDER FORCE II wartet noch mit weiteren Überraschungen auf.
Das betrifft zunächst die Grafik: Im ersten Level sieht man das eigene Raumschiff aus der Vogelperspektive, ebenso wie die Hintergrundlandschaft, die dazu in zwei Ebenen übereinander scrollt. Je nachdem, in welche der acht möglichen Richtungen man fliegt, scrollt die erste Hintergrundebene versetzt zur zweiten. Dadurch wird ein Eindruck räumlicher Tiefe erzeugt. Wem das zu kompliziert klingt, dem sei gesagt, daß es einfach gut aussieht. Überhaupt ist die ganze Grafik so schön, daß... aber dazu später mehr.
In diesem Level muß man eine gewisse Anzahl von sagen wir mal militärischen Stationen niederballern. Nach jedem Abschuß muß man sich nun noch einen Weg zur nächsten Station freischießen. Nicht nur, daß diese Stationen auch zurückschießen, sondern jede Menge Gegner machen dem Spieler zusätzlich das Leben schwer. Ja, da geht gut die Post ab. Manche Angreifer hinterlassen Symbole, die sich beim Überfliegen in neue Waffen verwandeln. Da gibt's dann einen satten Fünfer-Schuß, Streu-Schuß oder gar Zielsuch-Schuß. Alles vom Feinsten, denn auch ein Schutzschild fehlt nicht! Doch aufgepaßt, die mögliche Bewaffnung hängt auch noch vom Level ab. So hat man im zweiten Level schon wieder andere Waffen zur Verfügung.
Dort angelangt muß man sich erstmal angewöhnen, das sich der Spielablauf ein wenig geändert hat (Im dritten Level geht's dann wieder so wie im ersten Level ab, im vierten Level wie im zweiten, u.s.w.). Die Hintergrundlandschaft scrollt wieder in zwei Ebenen, aber diesmal von rechts nach links. Man fliegt mit dem Raumschiff durch die scheinbar endlos lange Höhle und ballert die ebenfalls nicht enden wollende Anzahl von Angreifern nieder. Hier ist schon ein wenig mehr los. Mit einem Zwischengegner wird man nach einiger Zeit schon mal auf das eingestimmt, was später kommt. Dieses Zwischenspiel hat man mit ein wenig Übung recht schnell hinter sich. Haarig wird's dagegen beim „richtigen" Endgegner.

Feine Grafik!



Heiße Action, aber ein happiger Preis.

Jener ballert aus allen Rohren, so daß der Streßfaktor schnell ansteigt. Es bedarf schon einigen Versuchen, um an ihm vorbeizukommen. Auf jeden Fall sollte man es versuchen, denn die nachfolgenden Level sind noch schöner, noch interessanter, noch spannender, noch schwieriger...
Als Beispiel könnte man mal das vierte Level anführen: Nicht genug, daß die gegnerischen Raumschiffe in Massen auftreten und wild um sich ballern, nein, ab und zu düst das Raumschiff mit einer affenartigen Geschwindigkeit los, daß dem Spieler Hören und Sehen vergeht. Um den hier gesteigerten Ansprüchen an Aufmerksamkeit und Reaktion gerecht zu werden, sollten beim Spielen stets Augentropfen und ein Handtuch bereitliegen.
A propos HandTUCH: Im HandBuch scheint nach dem neunten Level Schluß zu sein. Doch bis dahin ist's ein weiter und extrem harter Weg, der von vielen wunderschönen Grafiken und massig Gegnern gepflastert sein wird. Immerhin kann man durch die START-A-B-Kombination im Titelbild in ein Menü gelangen, wo man verschiedene Dinge wie Startlevel (bis fünf), Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Raumschiffe, Schuß, Musik und Sound FX einstellen kann. Das ist ja schon ein netter Trost.
Mit THUNDER FORCE II hat das Mega Drive wieder einmal Gelegenheit, zu zeigen, was in ihm steckt. Zwar ist der Sound nur mittelmäßig, doch wird dieses Manko durch die wunderschöne Grafik wieder wettgemacht. Alles ist herrlich detailliert und gut animiert. Ein Ruckeln beim Scrolling war jedenfalls nirgendwo auszumachen. Mag der Spielablauf auch schon abgelutscht sein, THUNDER FORCE II macht trotzdem riesigen Spaß. Man bekommt für sein Geld wirklich eine ausgezeichnete Leistung geboten. Leider ist nicht für jeden Konsolenbesitzer solch ein zugegeben happiger Preis bezahlbar. Hier sollte der Hersteller noch einmal den finanziellen Spielraum der potentiellen Kunden bedenken, auch wenn das vorliegende Produkt viel Spiel fürs Geld bietet. 40 Mark weniger und der Hitstern wäre vergeben worden. So aber wird man wohl mehrere Nächte drüber schlafen müssen, ehe man sich zum Kauf entschließt. Viel Spaß dabei!

Peter Braun

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	7

HART UND NULL HERZLICH

Programm: Bloody Wolf, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Data East, Japan, **Muster von:** Dynatex, EC-Electronics, Leisuresoft.

Wirklich mal „echt" spielhallenmäßig geht's bei **BLOODY WOLF** von **DATA EAST** ab. Die kleine Zigarrenkiste aus Japan erstaunt uns (fast) immer wieder aufs Neue. In diesem Fall haben wir es mit einem Geiselbefreiungs-Spiel zu tun, das sehr hart ist, aber spielhallen-getreu rübergebracht wurde. Unsere Aufgabe besteht darin, gekidnappte Geiseln aus den Händen von Terroristen zu befreien. Da man mit verbalen Mitteln nichts ausrichten kann, wird unser Held mit einem handfesten und feurigen Argument bedacht – einer Wumme. Mit dieser geht er auf die Jagd, denn anders kann man das Ballern auf die Gegner nicht nennen. Diese versuchen natürlich, den Helden zu stoppen, mit gleicher Münze heimzuzahlen. So sollte man darauf achten, nicht allzuviele Treffer zu kassieren (man achte auf die Energie-Anzeige!), sondern von Beginn an in die Vollen zu gehen. Mit der Taste 1 feuern wir; Taste 2 läßt uns springen, und mit dem RUN-Knopf werfen wir Handgranaten. Die meisten Waffen sind nur in begrenzter Stückzahl vorhanden, so daß man mit Munition und Granaten sparsam umgehen sollte.
Zu Anfang des Games hat man noch keinen Grund, in Panik zu geraten. Dies ist quasi die Aufwärm-Runde. Die Gegner sind noch ziemlich schießfaul, und nur ein kompletter Vollidiot wird in dieser Sequenz seinen Grabstein meißeln lassen müssen. Wir springen über den Stacheldraht, schießen auf die erste Dreier-Formation, gehen in das erste Haus, legen dort die Wächter um und befreien die Geisel. Desweiteren finden wir hier eine Kiste, die wir mit dem Messer (erfolgt automatisch durch Tastendruck) öffnen. Statt Blutgeld erhalten wir ein verbessertes Argument – noch wirkungsvoller!
Und so geht's dann immer weiter und weiter. Die Terroristen werden zahlreicher, frecher und treffsicherer. Immer noch nicht in Panik verfallen, das kommt erst in der Zwischenrunde, wo ein mordsmäßiger Bursche uns an die zerfledderte Uniform will. Hier heißt es, geschickt ausweichen und schnell ein paar Schüsse anbringen. Gelingt es nicht, den großen Sprite innerhalb der ersten 20 Sekunden zu erledigen, wird dieser von einer Garde abgeschirmt. Jene wiederum sollte „elegant" mit Granätchen „entfernt" werden. Wichtige andere Gegenstände, die wir uns zu eigen machen können: Ein Motorrad (läßt sich gut drauf rumgurken; hat aber auch seine Nachteile) und die Ölfässer (diese scheinen mit Sprengstoff gefüllt zu sein). Letztere sprengen alles nach Beschuß in die Luft, was sich nicht weiter als 2,5 cm davon entfernt befindet (gemessen an normaler Monitor-Größe!).
So komme ich zum guten Schluß: BLOODY WOLF ist ein fantastisches Spielhallen-Game, das 1:1 auf die PC-Engine konvertiert wurde. Wer diese Art von Spiel mag, wird gerne zugreifen. Anmerkung: Ich habe bewußt mal provokativ und aggressiv beschrieben, was ich sah. Dies hat zwei Gründe: Erstens hat mir das Game Spaß gemacht, und zweitens habe ich schon seit langem keine negative Leserpost mehr bekommen. BLOODY WOLF – knallharte Action; saubere Grafiken und gelungene Umsetzung aus der Spielhalle. Frei ab 18!

Manfred Kleimann



Blut hier . . .

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

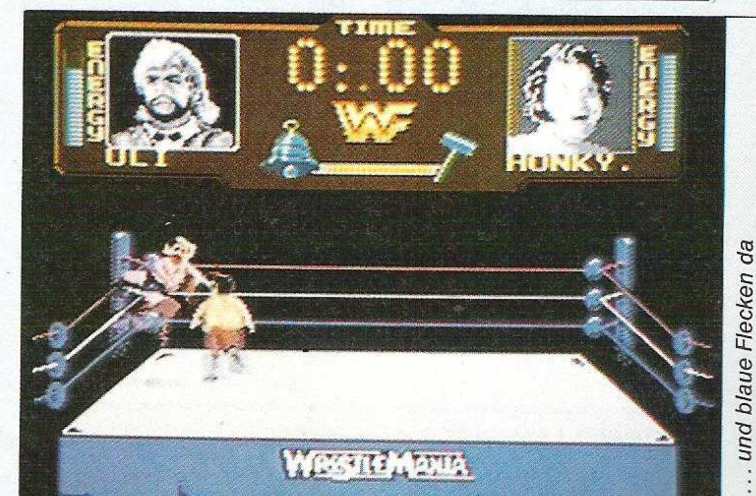
Müde Männer auf der Matte

Programm: Wrestlemania, **System:** NES (NTSC), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Acclaim Entertainment, Inc., USA, **Muster von:** 3.

„Kätsch äs kätsch kän" ist wieder einmal die Devise, hat man **ACCLAIM's** neues Nintendo-Modul für einen satten Hunderter erstanden. **WRESTLEMANIA** ist der Titel dieses Games, bei dem schwergewichtige Herren im Ring um Ruhm und Ehren kämpfen.
Wer sich ein wenig für das Catchen interessiert, der wird wissen, daß längst nicht alles so gefährlich ist, wie es auf den Zuschauer wirken mag; allerdings müssen die Fighter schon absolut durchtrainierte Burschen sein, denn allein das Fallen birgt selbstverständlich ein hohes Verletzungsrisiko in sich.
Mit diesem Wissen ausgestattet, geht man also in den Kampf, nachdem man sich für einen der sechs zur Auswahl stehenden Catcher entschieden hat. Wer sich von seiner Investition Sport, Spiel, Spannung versprochen hat, wird sich nun aber leider getäuscht sehen. Allzu klein sind die Kämpfer, die Aktionen oft kaum zu durchschauen. Die Steuerung erschwert die Angelegenheit noch zusätzlich, so daß die Freude am Spiel rasch verlorengeht. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß tatsächliche Catcher, allen voran Hulk Hogan als wohl der bekannteste, im Spiel zum Einsatz kommen. Denn: Ihren Vorbildern aus Fleisch und Blut sehen die Computer-Akteure ohnehin nicht mehr ähnlich.
So bleibt leider nur von einem Spiel zu berichten, das in keinster Weise den hohen Preis rechtfertigt. Schade, denn aus diesem „Stoff" hätte man sicher mehr machen können. WRESTLEMANIA – eines der schwächsten Spiele, die man auf dem Nintendo bisher gesehen hat. Wer auf der Suche nach einem guten Sportspiel ist, wird sicher anderweitig fündig werden. Wer sich aber in den Kopf gesetzt hat, seinem Nintendo unbedingt das Catchen zu lehren, der sollte sich gedulden, bis ein besseres Produkt auf den Markt kommt.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Animation	6
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	3



. . . und blaue Flecken da



HOMERUN

Programm: Power League Baseball II, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 110 Mark, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von** 28.

Gegenüber sogenannten „verbesserten Nachfolgern" schon äußerst erfolgreicher Spiele verhält man sich ja nach manch leidvoller Erfahrung mittlerweile etwas weniger überschwenglich. Doch diese etwas übertriebene Vorsicht ist bei **POWER LEAGUE BASEBALL II** von **HUDSON SOFT** völlig fehl am Platze. Schon der „perfekt anmutende" Vorgänger, den wir erst vor einem halben Jahr testeten, bot jedem Baseball-Begeisterten eine Menge für sein Geld.
Die überarbeitete Version von PLB II erweist sich jedoch noch als wesentlich ausgefeilter, eine Tatsache, die kaum einer für möglich gehalten hätte. Auf das komplizierte Regelwerk dieses atemberaubenden Sportes verzichte ich aus Platzgründen, verweise aber auf die Seite 66 in der ASM-Ausgabe 6+7/89, wo **Nico Mexner** seine Kenntnisse unter Beweis stellte.
Im Gegensatz zum Vorgänger kann PLB II mit zwei weiteren Optionen aufwarten, denn neben dem Spiel gegen ein anderes menschliches Wesen oder den Computer sowie dem Turniermodus gegen den Computer (mit Password!) enthält das neue Game auch noch einen All-Star-Modus, in dem die besten Spieler der beiden Ligen (zu je sechs Mannschaften) gegeneinander antreten. Desweiteren stößt man noch auf einen spaßigen Home Run Mode, in dem man seine Qualitäten als Batter unter Beweis stellen muß. Ziel dieses Wettbewerbes ist es, möglichst viele Bälle in die Zuschauerränge oder über das Stadion zu schlagen, also möglichst viele Home Runs zu erzielen. Glücklicherweise pitcht der Computer nicht allzu gemein, so daß man bei den Serien von 10, 20, 50 oder 100 Schlägen einen guten Prozentsatz an Home Runs geschlagen haben müßte. Als weiteres Bonbon enthält PLB II, wie auch weitere neue PC-Engine-Games, einen Backup-Modus, mit dessen Hilfe Besitzer des CD-ROMs den aktuellen Zwischenstand auch mit den eigenen Veränderungen an den Mannschaften für einen längeren Zeitraum zwischenspeichern können.
Die insgesamt zwölf Mannschaften entsprechen lediglich vom Namen her den zwölf von PLB I, wogegen die Aufstellung und die Fähigkeiten der einzelnen Spieler gegenüber dem Vorgänger stark differieren. So erweist sich der Turniermodus gegen den Computer als wesentlich schwieriger, da es nämlich keinen „vollkommenen" Pitcher mehr gibt, die ständig für den Computer unerreichbare Bälle werfen konnte (ein Garant für einen sicheren Sieg). Stattdessen ist der Computer auch taktisch wesentlich besser eingestellt, wie man schnell am eigenen Leibe erfahren wird. Ebenso zeigt sich, daß die Spielgeschwindigkeit an sich stark zugenommen hat. Dies verlangt vom Spieler natürlich noch mehr Reaktion und schnelles taktisches Agieren, wozu viel „Trainingsschweiß" fließen wird. Meines Erachtens hat man als Batter jetzt wesentlich bessere Karten, wenn man versucht, den vom Pitcher geworfenen Ball zurückzuschlagen, was auch der Realität viel näher kommt. Die eigene *Defense* mußte dagegen (gerade im Kampf gegen den Compu) „etwas" zurückstecken; schließlich ist es bei PLB II nicht mehr ganz so einfach, die notwendigen drei Outs zu erzielen. Mit etwas Geduld, Spucke und Übung werdet Ihr mit Sicherheit dem unangenehmen Computer Paroli bieten können.

PLB II: Noch besser!

Im Spielablauf wie auch der Steuerung (spitze!!)) gleichen sich beide Programme sonst fast vollkommen. Die größten Veränderungen oder besser gesagt: Verbesserungen tun sich im Bereich Grafik auf, wo wirklich kräftig gewerkelt, viel komplett neugestaltet wurde.

Die Perspektive beim Duell Pitcher gegen Batter, also zu Beginn eines jeden Spielzuges, blieb nahezu unverändert. Vollkommen anders fiel jedoch die Perspektive nach Umblenden aus, was nach jedem getroffenen Ball erfolgt. Noch einmal kurz zur Erinnerung:

Bei PLB I verwendeten die Programmierer die Draufsicht auf das Spielfeld, um das Abwehrgeschehen einzufangen. Hierbei fielen aber jegliche 3D-Elemente unter den Tisch, wodurch die Orientierung beim Einschätzen des Ballfluges zum Teil etwas schwer fiel. PLB II wartet mit einer Perspektive auf, die der Kameraführung einer echten Baseballübertragung gleicht. Die Kamera befindet sich in den Zuschauerrängen direkt hinter dem Catcher, wodurch man von einer höheren Position gewissermaßen schräg auf das Spielfeld blickt. Somit kommt endlich eine echte 3D-Grafik während des Spieles zum Tragen, die das Geschehen dem Spieler so realistisch wie möglich präsentiert.

Den Clou bildet jedoch die grafische Aufbereitung eines Home Runs. In diesem Falle verfolgt die „Kamera" die Flugkurve des Balles so ähnlich wie bei einer professionellen Golfübertragung. Einfach phantastisch! Im Vergleich zu PLB I, wo man bei einem „Super-Home Run" die Parkplätze und Busse außerhalb des Stadions zu Gesicht bekam, erwartet einen hier bei einem Hit über das Stadiondach ein Teich, umgeben von Bäumen mit einem netten Panorama auf die Skyline der betreffenden Stadt.

Ähnliche Schritte in puncto Perfektion zeigen sich auch bei der Animation der Spielersprites, die selbst wesentlich größer und lebensechter gezeichnet wurden. Bei der Animation derselben läuft dem Betrachter das Wasser im Munde zusammen. Einfach kein Vergleich zum Vorgänger! Die ganzen Bewegungsabläufe wirken wie ein „Film". So macht der Outfielder einen echten Ausfallschritt, bevor er den Ball zurückpfeffert, oder da hält der Short Stop seinen Handschuh hoch, um den hoch fliegenden Ball im Flutlicht dennoch sehen zu können etc. Was hier geboten wird, stellt meines Erachtens zur Zeit das Nonplusultra in Sachen Animation dar, schlichtweg perfekt. Lediglich das Publikum wirkt langweilig wie eh und je, aber wen stört's bei so viel Finessen.
POWER LEAGUE BASEBALL II sollte sich jeder Sportsfreund schleunigst zulegen, der eine PC-Engine sein eigen nennen darf. In diesem Falle kann man nämlich von der perfekten Simulation eines Sportes sprechen, in dem Action der einzige Trumpf ist. Freut Euch auf die nächste Secret Service Special, denn dort gibt's ausführliche Tips zu diesem Hit!

Torsten Blum

»POWER LEAGUE BASEBALL II – das ist Sport in Perfektion!«

Grafik	9
Animation	11
Sound	7
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

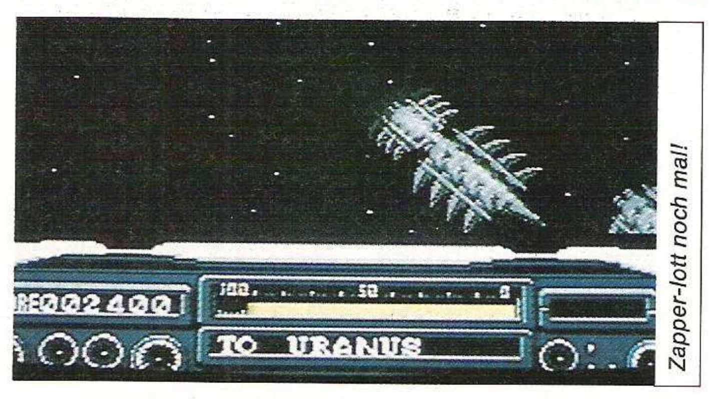


BALLER DICH BLÖD

Nintendo SEGA PC Engine

Programm: To the Earth, **System:** Nintendo (NTSC), **Preis:** ca. 100 Märker, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** [3]

Für alle **NINTENDO**-Zapper-Besitzer kommt wohl im Laufe des nächsten Jahres das Modul **TO THE EARTH** auf den deutschen Markt. Bei dieser neuen Errungenschaft handelt es sich um ein Weltraumballerknallerspiel, in dem man beinahe alles, was sich über dem Bildschirm bewegt, mittels gezielter Schüsse in kosmische Staubwolken verwandeln muß. Das Kind hat aber auch eine Hintergrundgeschichte dabei: Irgendwelche bösen Invasoren haben die Erde mit Hilfe einer hinterlistigen bakteriologischen Waffe eingenommen und die Menschheit an den Rande der Ausrottung getrieben. Aufgabe des Spielers ist es, nun, den bakteriologischen Agenten oder einen Käse in der Art vom Neptun zur Erde zu bugsieren, auf daß er die Menschheit rette und Sonnenschein sowie Vogelgesang erhalte.



Zapper-lott noch mal!

Fliegen kann das Raumschiff ganz von allein, einzig um die Bordknarre (Zapper) hat sich der Spieler zu kümmern.
Beginnt man das Spiel – man kann keine Optionen anwählen – geschieht immer absolut dasselbe: Ein paar Raumschiffe von links, ein paar Raumschiffe von rechts, die eigene Energie nimmt bei jedem abgefeuerten Schuß und einkassierten Treffer ab und wird mit jedem Treffer unsererseits wieder ein wenig aufgefrischt. So geht das mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad bis zum Game Over, unterbrochen von Ankünften bei Planeten und kurzen Kämpfen gegen nicht ernstzunehmende Endgegner (Zapper drauf und abknallen).
Der Sound hingegen ist sehr ernstzunehmen, aber nur als Gefährdung der öffentlichen Sicherheit und des häuslichen Friedens. Hat man nämlich während eines drei- bis vierminütigen Spiels um die 538mal denselben fiesen schnell abfallenden Ton gehört, geht er einem irgendwie auf die Senkel, und die Hintergrundmusik gibt leider nicht viel her.

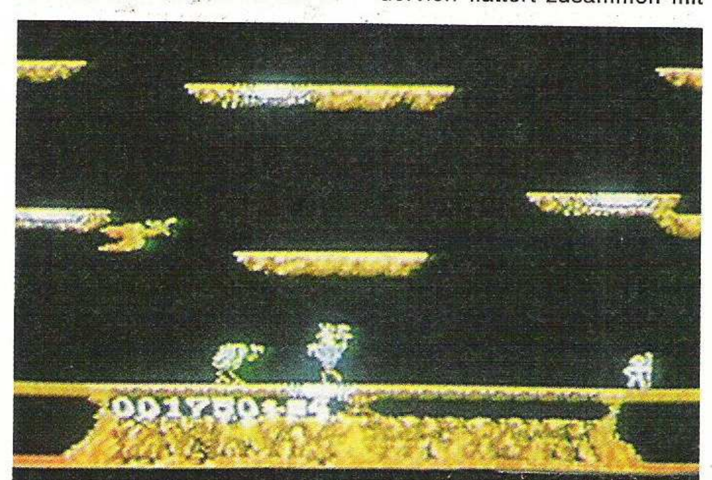
TO THE EARTH ist eines der schlechtesten Spiele, die ich für das NES kenne. Wenn man es sich kauft, kann man das Geld ebensogut für ein ASM-Abo verpfeffern und den Rest dem heruntergekommenen Mann an der Ecke in die Hand drücken – der bedankt sich, ihm ist von dem Geld eine Weile lang warm und außerdem hat man dann, gerade weil es so christlich weihnachtet, das gute Gefühl, ein wahrer Barmherziger zu sein. *uli*

Grafik	**5**
Sound	**5**
Spielablauf	**4**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**3**

SCHWING DIE LANZE, KUNIBERT

Programm: Joust, **System:** NES (NTSC), **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller:** HAI (Hal America Inc.) oder so, **Muster von:** [3].

Im Mittelalter bewiesen die Ritter ihren Mut und Kampfgeist bei einer Art Turnier, in dem die Ritter zu Pferd, mit Lanze und Schild bewaffnet, aufeinander losgingen. In ferner Zukunft wird dieses Turnier in einer etwas anderen Form erneut für Schlagzeilen sorgen, denn dann wird es nicht nur um Ruhm und Ehre gehen, wie im frühen Mittelalter, sondern um Leben und Tod. Bewaffnet sind die Zukunftsritter zwar auch mit einer Riesenlanze, sie „reiten" aber nicht auf einem Pferd, sondern auf einem „Space ostrich" (= Weltraumstrauß). Dieses Federvieh flattert zusammen mit dem Ritter über den Screen, und Ihr müßt Eure Gegner, ebenfalls Ritter, mit Hilfe der Lanze von ihrem Strauß stoßen. Die daraufhin herunterfallenden Eier sollten eingesammelt werden, weil aus diesen sonst neue Feinde (= Ritter) entschlüpfen. Da der Strauß leider nicht immerzu 'rumflattern kann, existieren Plattformen, auf denen die Möglichkeit geboten wird, eine Verschnaufpause einzulegen.



Vom Automaten jetzt zum NES: JOUST

Gesteuert wird der Strauß per Joypad. Mit SELECT entscheidet man sich, für das Ein- oder Zwei-Spieler-Spiel. Gestartet wird dann mit Knopf A für Anfänger. Feuerknopf B startet das Spiel für Fortgeschrittene. Die Richtung des Straußes wird mit Hilfe des Steuerkreuzes bestimmt. Allerdings fällt die Steuerung, weil sehr träge, etwas gewöhnungsbedürftig aus. Um den Vogel gen Himmel schwirren zu lassen, betätigt man Taste A (langsamer Flügelschlag) oder B (schneller Flügelschlag).
Zu Beginn eines Spiels stehen Dir fünf Stäuße zur Verfügung (Leben). Deine Feinde sind die „Buzzard Riders". Drei verschiedene Typen wollen Dir an den Kragen, von denen einer agressiver als der andere ist.

Die grafische Seite dieses Spiels ist, gemessen der Fähigkeiten des NES, relativ gut in Szene gesetzt worden. Soundmäßig tut sich zwar nicht viel, aber störend sind die Geräusche auch nicht. Die Steuerung ähnelt dem Automatenvorbild von ATARI, sie ist sehr präzise und die Trägheit kommt gut zur Geltung. Besonders ansprechend finde ich den animatorischen Bereich dieses Spiels, denn obwohl die Sprites recht klein geraten sind, bewegen sie sie sehr „lifehaftig". JOUST reißt heutzutage zwar keinen mehr vom Hocker, doch da das NES mit neuer Software ziemlig knapp versorgt wird (in der BRD zunmindest), ist dieses Modul sicherlich nicht allzu uninteressant.

Torsten Oppermann

Grafik	**6**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**



Mit Effet & Augenmaß

Programm: Break In, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 110 Mark, **Hersteller:** Naxat Soft, Japan, **Muster von:** 28.

„Billardfreunde aufgepaßt", kann man nur zu dem Billardspiel namens **BREAK IN** vom japanischen Hersteller **NAXAT SOFT** sagen. Denn: Was sich in diesem Spiel dem Kenner bietet, grenzt schon fast an eine perfekte Simulation dieses wunderbaren Sportes.



In puncto Grafik gibt es nichts auszusetzen

Da erscheint es fast schon schade, daß es so einen Lekkerbissen nur für eine kleine Compu-Gemeinde, nämlich die stolzen PC-Engine-Besitzer, gibt. Eine kleine Premiere stellt BREAK IN ohnehin dar, denn diese komplexe Simulation ist zumindestens eines der ersten Module, welche komplett in Japanisch gehalten wurde. So ergeben sich auch endlich keine Probleme mehr mit dem japanischen Konjunktiv oder anderen sprachlichen Tücken, die das Spielen eines funktionsreichen Programmes zu einem einzigen Glücksspiel werden ließ.
Trotz allem muß ich manch passionierten Kneipenspieler enttäuschen, wenn ich sage, daß BREAK IN leider **kein** Pool-Billiard enthält, eine Variante, deren Regeln den meisten vertraut sein müßten. Stattdessen umfaßt die Palette an diversen Billardspielen zumeist nur amerikanische Varianten, wodurch Neulingen erst recht der alles entscheidende Durchblick fehlt. Aber auch die Profis unter Euch dürften bei dem zum Teil „komplizierten" Regelwerk der einzelnen Spiele zumindest zu Beginn in die Röhre gucken, wenn man auch mit etwas Knobelarbeit ziemlich schnell auf die grunglegende Spielweise eines jeden Spieles stoßen wird.
Insgesamt beinhaltet BREAK IN sechs völlig verschiedene Billardvarianten, die allesamt ihren eigenen Reiz haben. Ferner kann man entscheiden, ob bei dem Spiel eher Action im Vordergrund stehen soll oder ob man mehr Wert auf die getreue Simulation legt, wodurch sich natürlich die ganze Schose wesentlich schwieriger gestaltet. Um sich also mit den grundlegenden Funktionen vertraut zu machen, sollte man besser das geringere Übel wählen. Daneben läßt sich auch mit Hilfe eines Trainers spielen, der während des Games wertvolle Tips zum nächsten Stoß gibt. Außerdem weist BREAK IN bei manchen der sechs Billardvarianten einen Turniermodus auf, in dem fortgeschrittene Spieler auf wirkliche harte Gegner stoßen werden.
Zuguterletzt bietet ein dritter Menüpunkt einerseits den absoluten Profis ein ihrem Können gemäßes Betätigungsfeld. Neben Carom können nämlich auch allerlei „Kunststöße" vollzogen werden, was mit der nötigen Erfahrung wirklich Spaß bringt. Aber auch der Anfänger wird sich, wie ich meine, mit Hilfe des Trainers in diesem dritten Bereich schnell wohlfühlen.
Die Spieleranzahl variiert je nach dem angewählten Spiel, jedoch läßt sich das Teilnehmerfeld auch mit Computerspielern auffüllen. Insgesamt 14 verschiedene Charaktere mit den unterschiedlichsten Stärken und Schwächen stehen hier zur Verfügung.
Die Steuerung wurde sehr benutzerfreundlich gehalten, da vor allem über Auswahlmenüs gearbeitet wird. Bei den eigentlichen Stößen geht es ähnlich einfach vonstatten, wenn selbstverständlich auch ein „gewisses" Feeling vonnöten ist, das man erst nach einigen Stunden Spiel entwickeln wird. Die Möglichkeiten, die sich bei BREAK IN ergeben, stellen jede bisherige Billiardsimulation weit in den Schatten. Neben normalem Rechts- oder Linksdrall kann der Spieler der weißen Kugel beim Stoß jeden nur erdenklichen Spin geben, so daß auch Heber oder Stopbälle möglich werden. Lobenswert erweist sich vor allem die Einfachheit, mit der einzelne Stöße ausgeführt werden können, indem die Stoßphase wie bei anderen Spielen dieses Genres in mehrere Teile zerlegt wird.
Von ihrer besten Seite präsentierte sich auch die Spielgrafik, der man kaum den „ernsten" Charakter dieser Simulation anmerkte. Gerade die zahlreichen Zwischengrafiken lokkern die etwas verkrampfte Atmosphäre beim Billardspielen auf. Desweiteren wurde die Grafik während des Spieles äußerst nett gestaltet. Am besten wußten jedoch die Bewegungen der Kugeln zu gefallen, die vor Realität nur so strotzen. Eine realistische Bande, ein seltenes Feature bei Billardsimulationen, läßt zusätzlichen Flair aufkommen, wodurch BREAK IN zu einer „perfekten" Simulation aufsteigt.
BREAK IN von NAXON SOFT ist jedoch, trotz aller positiven Elemente, nur echten Freunden dieses schönen Sportes zu empfehlen, denn es muß schon eine Menge Zeit investiert werden, bevor man sich selbst einen einigermaßen sicheren Spieler nennen kann. Wer darüber hinaus noch auf das heißgeliebte Pool-Billard verzichten kann, sollte sich BREAK IN schleunigst kaufen.

Torsten Blum

Grafik	8
Handhabung	10
Strategie	10
Motivation	9
Preis/Leistung	8

... und langweilt Euch zu Tode!

Programm: Cloud Master, **System:** Sega Master System, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 67

Ein billiges Ballerspiel Marke Uralt versucht **SEGA** nun an den Master-System-Besitzer zu bringen. Die Rede ist von **CLOUD MASTER**, welches neulich bei uns auf den Tisch polterte. Das Programm beweißt einmal mehr, was das Master System zu leisten imstande ist – nämlich nicht allzuviel!
Wie bereits angesägt handelt es sich um ein Ballerspiel. Ein kleines Männlein steht auf einer Wolke (daher wohl der Name) und fliegt über eine Landschaft, welche unter ihm von rechts nach links durchscrollt. Die Landschaft ist japanisch oder chinesisch und grau. Ab und zu scrollt auch mal



ein Bauwerk durch den Screen und ein paar selten verwunderliche Gegner tauchen auf. Dummerweise ist die Kampfestaktik aller Gegner furchterregend gleich: Sie fliegen in den Screen, laden ein paar (und das könnte man auch ohne weiteres großschreiben) Schüsse ab und verkrümeln sich nach einem kurzen Rundflug (oder nicht) wieder.

Gegner, wie erwähnt verwunderliche, sind fliegende Schweineköpfe, Reisschalengeschwader, Schildkrötenflaks und anderer Blödsinn; als Endgegner im ersten Level gibt's ein riesiges Huhn (Phönix) auf blankem grünem Hintergrund.

Schießt man eine Reihe von Dingen ab, die ich nirgends einordnen konnte, kann man durch Aufsammeln des nun auftauchenden Objekts seinen Schuß ausbauen.

Schießt man einen Bengel mit ein paar Verzierungen ab, kommt man in einen Shop zu einer netten Dame, die einem anheim stellt, sich eine der bei Ihr erhältlichen Extrawaffen auszusuchen. Egal, was man nimmt, sie sagt immer, es wäre eine gute Wahl – soviel zur Seriosität dieses Unternehmens.

Die eindeutig beste Grafik des Programmes sieht man, wenn man ein Leben verliert. Da wird der Balg im wahrsten Sinne des Wortes verkohlt und macht einen Abgang nach unten aus dem Screen. Den besten Sound des Programmes gibt's nicht, denn der ist durchgehend schlecht. Hat man einen Level geschafft, gratuliert einem eine Art Gottheit und schickt einen auf die nächste Tortur, während der man auch zwei oder drei neue Sprites sieht.

Insgesamt ein schwacher Abklatsch bereits tausendfach dagewesener Ideen. Nicht kaufenswert!

uli

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	5

Advanced Dungeons & Dragons®



Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132
4044 Kaarst, Tel.:0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

KEINE PANIK BEIM BERGEN DER TITANIC

Programm: Search for the Titanic, **System:** C-64/128, Amiga, Atari ST, Apple II, Apple Mac, IBM PC & Kompatible, mind. 256 K, EGA, CGA, VGA optional, **Preis:** Ca. 85 DM (PC), andere Preise standen n. n. fest, **Hersteller:** Capstone, USA, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Der Begriff „Titanic" ruft heute, im Jahre 1989, bei fast jedem Menschen gewisse Assoziationen hervor, die an die schreckliche Schiffskatastrophe in der Nacht vom 14. zum 15. April 1912 erinnern, bei der laut THE NEW YORK TIMES (Ausgabe vom Dienstag, 16. April 1912) etwa 1250 Menschen zu Tode kamen. Nachdem Jahre später die allgemeine Trauer um die Toten vorüber war, dachten einige findige Wissenschaftler und Geschäftsleute darüber nach, welch unbekannte und verborgene Schätze noch im Inneren des riesigen Schiffsrumpfes ruhen mögen. 1985 startete eine Expedition, um das versunkene Schiff ausfindig zu machen und zu erkunden. Weil **CAPSTONE** es so wollte, ist dies nun auch die Aufgabe des Spielers. Bei seiner **SEARCH FOR THE TITANIC** muß er nicht nur das Wrack finden, sondern zur Zufriedenstellung seiner Geldgeber auch die drei verschollenen Safes aufspüren und bergen.
Die hier gestellte Aufgabe erweist sich im späteren Spiel als recht umfangreich. Man leitet praktisch das gesamte Unternehmen vom Zusammenstellen der Ausrüstung angefangen bis hin zur Bergung der Geldschränke. Wie sich das für ein Programm der gehobenen Preisklasse gehört, wird im ca. 90seitigen, leider englischsprachigen Manual die Seefahrt ein wenig näher erläutert. Als Kenner von zahlreichen Flugsimulationen (F-1 bis F-100) kommt man nach einigem Blättern genauso zurecht wie eine unbeholfene Landratte. Am geeignetsten erwies sich jedoch schon immer das einfache „Drauflosspielen".
Damit das Spiel nicht zu unpersönlich wird, gibt man zu Beginn einen Namen ein, mit dem man während des Spieles gerne angesprochen werden möchte. Man erhält noch 10000 Dollar Startkapital, und los geht's. Das Spiel ist in zwei Teile eingeteilt. Im ersten Teil wird die Expedition komplett durchgeplant, damit man im zweiten Teil, der Durchführung der Expedition, nicht Schiffbruch erleidet.

Auf hoher See

So wählt man zunächst einen von 46 Heimathäfen aus, die je zur Hälfte auf der östlichen oder westlichen Hälfte der Erdkugel liegen. Die Wahl des Heimathafens ist nicht ganz ohne Bedeutung, denn man hat die Möglichkeit, außer dem Wrack der Titanic auch noch andere versunkene Kutter zu bergen. Da wirken sich kurze Anreisewege schon auf den Geldbeutel aus. Genauso wichtig ist die Wahl des Schiffes. Da die meisten Kähne einen recht happigen Kaufpreis haben, kommt man nicht an der tageweisen Leihe des „billigsten" Schiffes vorbei. Die angebotenen Schiffe unterscheiden sich nicht nur in ihrem Zustand (z.B. 68 %), sondern auch in der Ladefähigkeit.
Da die richtige Ausrüstung meist die halbe Miete ist, sollte man sich nun die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände besorgen. Bis hin zum Mini-U-Boot ist fast alles erhältlich, was bei der Bergung vonnutzen sein könnte. Nun muß man noch die geeigneten Leute „anheuern". Dabei kann man aus einem reichhaltigen Angebot die erfahrensten Seeleute auswählen. Je mehr Ausrüstung man an Bord hat, desto mehr Leute müssen eingestellt werden, um jene Geräte zu bedienen. Weiterhin muß man schon vorher festlegen, wie lange man auf See sein wird und welche Strecke man dabei zurücklegt. Ebenso wichtig ist der Startmonat, der entscheidenden Einfluß aufs Wetter, besonders bei der Eisbildung, hat. Es bleibt noch die gut überlegte Wahl des zu suchenden Wracks. Jedes Wrack hat eine eigene Nummer, die auch auf der beiliegenden Seekarte den etwaigen Fundort markiert.
Da das zur Verfügung stehende Startkapital keine sehr großen Sprünge erlaubt, sollte man sich alsbald um finanzielle Unterstützung bemühen. Verschiedene Organisationen bieten ihre Zusammenarbeit bei der Expedition an, was für Anfänger sehr hilfreich sein kann. So, nun geht's endlich in Richtung Docks. Hier kauft man entweder Vorräte ein (Fünf-Minuten-Terrinen, Bier und Treibstoff) oder läßt das Schiff warten. Dann kommt der große Moment: Jetzt darf man in See stechen!
Damit beginnt der zweite Teil des Spieles, dessen Beschreibung etwas kürzer ausfallen darf. Man hat nun eine Seekarte vor sich, die durch verschiedene Instrumente ergänzt wird. Auf der Seekarte sieht man einen winzigen Punkt, der die Position des eigenen Schiffes darstellt. Mit Hilfe der Cursor-Tasten steuert man das Schiff durch die Weltmeere. Eine Zoom-Funktion hilft dabei, die Übersicht zu behalten. Um bei der Suche nach dem Schiffsrest erfolgreich zu sein, gilt es in diesem Abschnitt, die zahlreichen Instrumente und Ausrüstungsgegenstände richtig zu bedienen und einzusetzen. Dank des peinlich genau erklärenden Handbuchs sollten hier keine Probleme auftauchen. A propos „Tauchen": Ist man am Ziel angelangt, sollte man endlich „Nägel mit Köpfen„ machen. Dazu hat man zwei Möglichkeiten: Entweder man schickt nur die angeheuerten Taucher auf die Suche oder man sendet das gegen teures Geld erstandene U-Boot in die Tiefen des Ozeans. Letzteres ist natürlich auch die erfolgsversprechendere Art. Wenn man so ein Wrack erstmal erfolgreich erkundet hat, steigt das eigene Ansehen als Ozeanologe. Gleichzeitig stehen dann mehr Mittel für eine weitere Expedition zur Verfügung. Man muß sich eben langsam hocharbeiten, bis man eines Tages genug „Knete" hat, um die lange Reise zur Titanic antreten zu können.
Vom Spielablauf gesehen, wird wirklich genug geboten. Der Verlauf des Spieles erweist sich doch wieder einmal als sehr komplex und durchdacht. Viele Feinheiten der Seefahrt wurden bei der Programmierung berücksichtigt, so daß das Augenmerk weniger auf die schlichte Grafik fällt, sondern eher die zahlreichen Details bestaunt. Man ist vom Umfang des Programmes so beeindruckt, daß man notfalls tagelang vor dem Compi sitzenbleibt, um alles auszuprobieren. Sogar eine Liste aller Wracks inklusive ihrer Koordinaten und Tiefen wurde dem Programm beigelegt. Da verzeiht man schon mal, daß die getestete PC-Version nicht gerade mit üppiger Grafik aufwartet. Doch was soll's? Man bekommt trotzdem ein langmotivierendes Spiel, das sicher auch die Landratten einige Stunden vor den Monitor fesseln wird.

Peter Braun

Bewertung	
Grafik (EGA)	6
Handhabung	8
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	9

Lieber in bar

Programm: Monte Carlo Casino, **System:** Amstrad, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Bomico.

Wer gerne mal zocken würde, aber mangels finanziellen Überflusses den Gang zur Spielbank scheut, wird bei **MONTE CARLO CASINO** von **CODE MASTERS** für nur zehn Märker befriedigt. Das Spiel umfaßt die fünf Glücksspiele Poker, Roulette, Blackjack, Craps und eine Slot Machine und zeigt dem eifrigen Zocker im Laufe des Spiels eindrucksvoll, daß das Glücksspiel nur der Spielbank Geld bringt. Am meisten Spaß machen Poker und Blackjack, hat man doch hier die meisten Möglichkeiten, den Verlauf des Spiels und damit das eigene Risiko zu bestimmen. Der Mindesteinsatz bei jeder Spielvariante beträgt 1000 Dollar, nach oben sind keine Grenzen gesetzt. Ziel soll es sein, die Bank des Casinos zu sprengen, und dafür benötigt man eine Million Dollar.

Ein schwieriges Unterfangen, denn der Rechner zeigte sich bei den gewinnträchtigen Kartenspielen als hartnäckiger Gegner. Der einarmige Bandit und das Würfelspiel (Craps) sind nicht zu empfehlen, denn die Gewinnchancen und die Gewinnhöhe sind zu gering. Zudem macht es wenig Spaß, den drei Rollen bei der Slot Machine oder dem Computer beim Würfeln zuzusehen. Dahingegen sind die Kartenspiele recht hübsch gelungen, denn neben den reinen Kartenabbildungen gibt es ein kleines Grafikfenster, in dem man den Geber beim Kartenausteilen beobachten kann. Eine nette Idee! Leider bietet das Spiel ansonsten keine grafischen Glanztaten. Der Craps- und Roulettetisch sind recht schmucklos, aber immerhin kann beim Roulette der Lauf der Kugel wunderschön beobachtet werden. Die soundmäßige Unterstützung stammt übrigens vom guten David Whittaker, der für MONTE CARLO CASINO ein altes Kinderlied coverte, doch kann die Melodie kaum an frühere Komposition heranreichen.

MONTE CARLO CASINO ist mit Sicherheit nicht das „brillanteste Casino-Spiel", wie die Verpackung verspricht, doch für zehn Mark können einige Schwächen in Kauf genommen werden, bietet das Spiel doch ein gewisses Maß an Kurzweil – mit Betonung auf kurz!



Rien ne va plus (PC)

Michael Suck

Grafik	7
Handhabung	6
Technik/Strategie	6
Spielwert	6
Preis/Leistung	7

Rund um das runde Leder

Programm: Saint & Greavsie, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen 30 Mark und 70 Mark, **Hersteller:** Grandslam Entertainment, England, **Muster von:** 7 / 21.

Nur für eingefleischte Fußballfans, dann aber auch ausschließlich für solche, die sich mit dem britischen Fußball auskennen, dürfte **GRANDSLAM's** Quizspiel interessant sein. Pate standen die beiden Sportmoderatoren Ian St. John und Jimmy Greaves; und so wurde das Programm, ebenso wie das gleichnamige Brettspiel, **SAINT & GREAVSIE** betitelt.



Bei falscher Antwort wird der Elfmeter versiebt (Amiga)

Der Aufbau des Games ist absolut simpel, die Handhabung demnach erfreulich problemlos. Alles was man tun muß, ist die Anzahl der Mitspieler und deren Namen einzugeben und sodann den Schwierigkeitsgrad und eines von vier Fragenpaketen auszuwählen. Anschließend folgt die Entscheidung für ein kurzes oder ein langes Spiel. Die Spielstände werden in Form einer Fußballtabelle angezeigt; ein kurzes Spiel bedeutet demnach, daß nur eine Hinrunde (21 Fragen pro Teilnehmer)gespielt wird. Anderenfalls spielt man Hin- und Rückrunde.

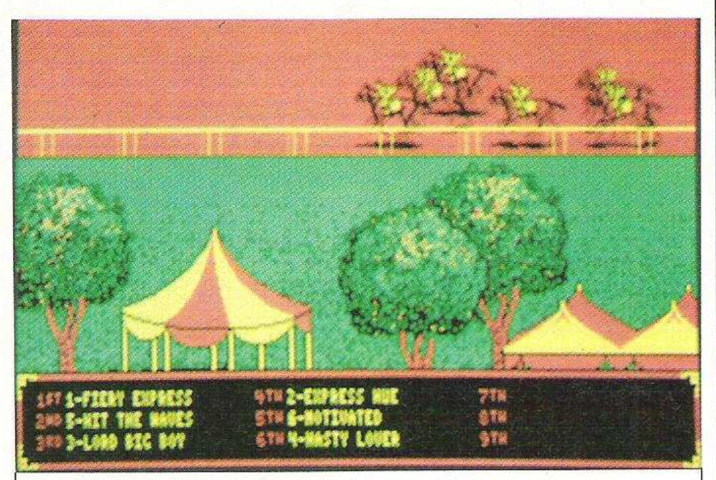
Die Fragen sind in drei Komplexe aufgeteilt: Homequestions (aktuelles Fußballgeschehen), Away (Fragen zu den 60er und 70er Jahren) und Derby (Allgemeinwissen rund um den Fußball). Die Auswahl erfolgt durch einen Einwurf, der jeweils vom Mannschaftskapitän eines Teams ausgeführt wird. Selbiger vertritt den Spieler auch während des weiteren Spielgeschehens. Wird eine Frage richtig beantwortet, so verwandelt er einen Elfmeter; bei falscher Antwort schießt er neben das Tor, oder der Ball wird vom Torwart gehalten. Nach jeder richtigen Antwort hat man die Chance auf einen zusätzlichen Bonuspunkt. Der Mannschaftskapitän steht nun selbst im Tor und muß versuchen, einen vom Gegner geschossenen Elfmeter zu halten.

Die Fragen, das ist das Dilemma, beziehen sich ausschließlich auf den britischen Fußball. Richtige Antworten erfordern also schon einiges Grundwissen. Dies dürfte wohl der Grund dafür sein, daß SAINT & GREAVSIE hierzulande nicht viel Freunde finden wird. Sollte sich GRANDSLAM jedoch einmal zu einer Übersetzung ins Deutsche entschließen, so dürfte das Produkt sicher sehr interessant sein.

bz

Grafik	6
Handhabung	9
Technik/Strategie	8
Spielwert (da engl., nur)	5
Preis/Leistung	6

IM GALOPP ZUM MÜLL-EIMER



Das einzig Interessante am Spiel: das Rennen

Programm: Horse Racing, **System:** IBM PC, XT, AT, PS2, Tandy, Compaq & Kompatible, CGA (mind. 210 KB), EGA (mind. 256 KB), Joystick möglich, **Preis:** Ca. 75 DM, **Hersteller:** OMNI-PLAY, **Muster von:** Leisuresoft.

Ganz ähnlich wie beim ebenfalls getesteten *Daily Double Horse Racing* geht es beim **HORSE RACING** von **OMNI-PLAY** zu: Pferde, Pferde über alles! Diesmal mußte der PC zum Testen herhalten, mit EGA-Karte natürlich. Doch was nützen die schönsten Grafiken, wenn der Spaß auf Nimmerwiedersehen verschwindet?

HORSE RACING entführt uns wieder einmal in die Galopper-Szene. Dort nimmt der Spieler an Pferdewetten teil, die ihm viel Geld einbringen sollen. Zusammen mit drei anderen Mitspielern kann der verzweifelte Besitzer dieses Games verschiedene Wettsysteme anwenden, um ans große Geld zu gelangen. Auch hier sind wieder die traditionellen Wettarten wie „Sieg", „Platz", „Show", „Exacta"- und „Quinella"-Wetten möglich. Neu ist bloß das „Triple"-System, bei dem man auf drei Pferde in den ersten drei Einlauf-Positionen setzt, entweder in einer bestimmten oder in einer unbestimmten Reihenfolge, je nach Wettart. Ansonsten bleibt alles weitgehend beim alten.

Man wälzt sich durch eine Unmenge von Statistiken über Postionen, Rennen, Jockeys u.s.w. und muß dann schließlich die wahnsinnsschwierige Entscheidung für die richtige Wette treffen. Dabei wird man natürlich vom recht umfangreichen Handbuch unterstützt und beraten. Doch ich frage mich allen Ernstes, was man 40 Seiten lang darüber schreiben will, ohne sich in leerem Geschwafel und Wiederholungen zu verlieren. Nun ja, besonders ansprechend fand ich die Spielidee also schon mal nicht. Im Verlauf des Spieles wird's dann auch nicht viel interessanter. Man schaut mal hier, mal da in eine Tabelle, schließt eine Wette ab, und ein paar Grafiken und Sequenzen werden präsentiert. Die Grafiken sehen zugegeben nicht übel aus, aber es wunderte mich schon, daß bei der animierten Renn-Sequenz trotz EGA-Karte wieder auf CGA (sah jedenfalls so aus) umgeschaltet wurde. Die hechelnden Pferde sieht man übrigens einmal von der Seite und beim Einlauf in die Kurve von oben. Das lenkt mal ein wenig vom sonst ziemlich öden Gameplay ab. Nach der Siegerehrung geht's jedoch weiter im Programm. Ehrlich Leute, wenn Ihr den Test von *Daily Double* gelesen habt, kennt Ihr HORSE RACING schon (umgekehrt eigentlich auch). Nix Neues, nix Gutes.

Zugegeben, das Game ist nicht schlecht gemacht, aber der Spielablauf reißt niemanden vom Hocker. Da helfen auch Zusatzdisks mit weiteren Spieloptionen nicht mehr viel. Insgesamt hinterlassen sowohl Spielkonzept als auch Ausführung von HORSE RACING einen sehr, sehr schwachen und mäßigen Eindruck, der von diesem Game abraten läßt.

Peter Braun

Grafik	7
Handhabung	7
Technik/Strategie	5
Spielwert	3
Preis/Leistung	3

PFERDEAPFEL IN ROTER PACKUNG

Programm: Daily Double Horse Racing, **System:** Amiga (getestet), C-64, Atari ST, IBM PC, Apple Mac, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** CDS Software, Ltd, Doncaster, England, **Muster von:** Hersteller.

Es gibt wahrlich viele Arten, sein Geld zu verlieren oder aus dem Fenster hinauszuschmeißen. Wer viel Geld hat, geht zur Pferderennbahn. Wer wenig Geld sein eigen nennt, kauft sich **DAILY DOUBLE HORSE RACING** von **CDS SOFTWARE**. Beides sind sichere Methoden, sein Geld loszuwerden, ohne einen angemessenen Gegenwert zu bekommen.

Ich selbst habe weder Geld, das ich auf der Rennbahn verwette, noch weiß ich, was den Reiz solcher Wettleidenschaft ausmacht. Trotzdem versuche ich, mich mit dem Spiel anzufreunden. Ein Blick auf die (deutsche) Anleitung verrät mir, daß das Programm zumindest allerhand Möglichkeiten bietet, dem Wieher-Freak eine realistische Simulation mit Wett-Atmosphäre zu ermöglichen.

Weil Alleinewetten arm macht, kann man Horse Racing mit bis zu vier Spielern spielen. Jeder Spieler kann nach der Namenseingabe sein Startkapital von mindestens 100 Dollar bis höchstens 500 Dollar wählen. Anschließend wird die Bahnbedingung (Turf, Trocken, Schlamm) gewählt. Das nun folgende Spiel besteht immer aus zehn Läufen, die immer unter der gleichen Bahnbedingung ablaufen. Maximal 15 Wetten können pro Lauf von einem Spieler abgeschlossen werden, wobei der Wetteinsatz von 2 bis 200 Dollar bestimmt werden kann. Bevor man eine Wette setzt, muß man diese Wette und die Wettart auf der Wettkarte eintragen lassen. Damit man sein Geld möglichst vielseitig los wird, stehen jede Menge Wettarten zur Verfügung.

Bei sogenannten „Straight"-Wetten kann man beispielsweise auf Sieg, Platz (der Gaul kommt unter die ersten Beiden) oder Show (unter die ersten Drei) setzen. Bei „Daily Double"-Wetten setzt man auf ein bestimmtes Pferd im ersten Rennen, auf ein anderes im zweiten. Die „Exacta"-Wetten verlangen vom Spieler einen guten Tip für die richtigen zwei Pferde, die jeweils den ersten und den zweiten Platz belegen. Als Ergänzung gibt's noch „Quinella"- und „Parlays"-Wetten, deren Erklärung hier ein wenig zuviel Platz rauben würde. Es ist jedoch festzuhalten, daß die Möglichkeiten groß genug sind.

Zudem gibt's reichlich Statistik, die für den echten Pferde- und Wettnarren unerläßlich ist. Auf einer Unzahl von Tabellen findet man jede Menge Zahlen, die über Rennen, Jockeys und Plazierungen informieren. Der Kenner schaut rein und weiß, welches Pferd das nächste Rennen gewinnt.

Doch halt, wo bleibt da der Spaß am Spiel? Hhmm, da ist wirklich nicht viel los. Zwar sind ein paar nette Grafiken eingebaut worden (Mann am Schalter, Pferde, u.s.w.), und auch ein animiertes Pferderennen fehlt nicht. Doch das ändert nichts am Gesamteindruck, der hier ein langweiliges und wenig abwechslungsreiches Wettspiel ohne viel Action zeigt. Durch die verschiedenen Wettsysteme kommt vielleicht ein Anflug von Strategie auf, aber das war's dann auch schon. Irgendwie bleiben Reiz und Spannung auf der Strecke. Selbst die absoluten Fanatiker dürften von DAILY DOUBLE HORSE RACING enttäuscht werden. Nicht unbedingt empfehlenswert.

Peter Braun

Grafik	7
Sound	5
Technik/Strategie	5
Handhabung	7
Preis/Leistung	5




ocean

Programm: Sword of Aragon, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** U.S. Gold, Manchester, England.

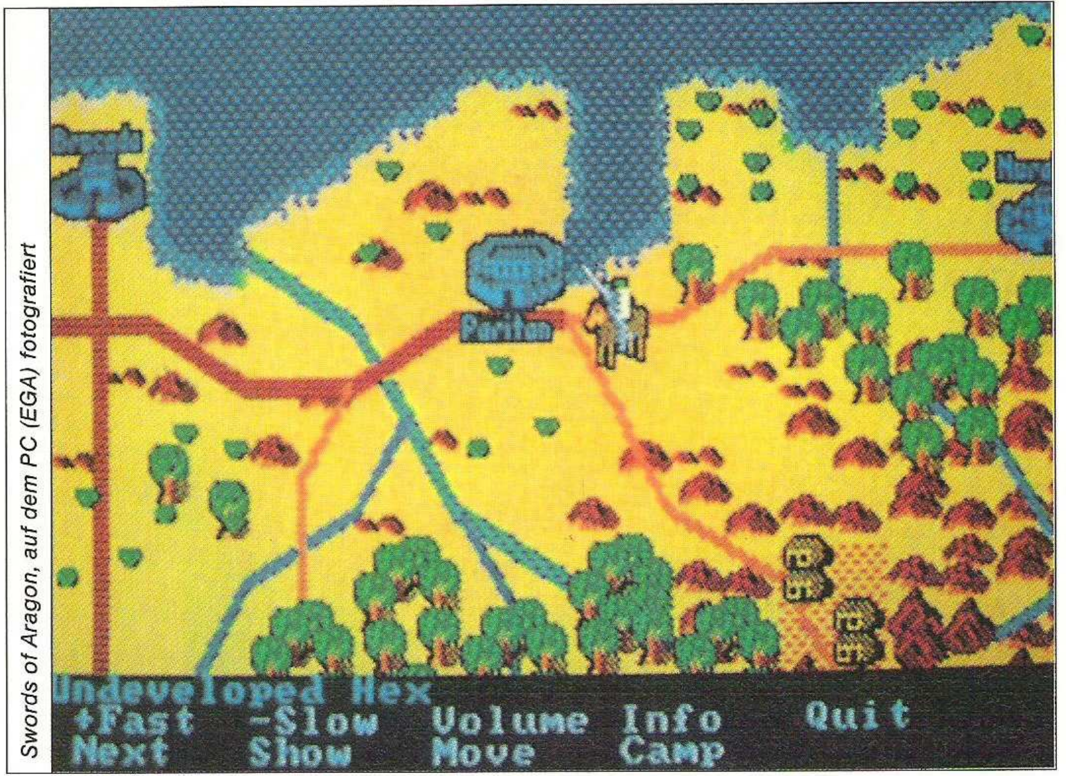
GLATTWEG GELUNGEN!

Frisch aus amerikanischen Landen flatterte vor kurzem eine neue Simulation vom renommierten Hersteller **STRATEGIC SIMULATIONS, INC.,** kurz **SSI,** in unsere Redaktion. Erfreulicherweise handelte es sich hierbei um die Version für die MS-DOS-Rechner, ein weiteres Kennzeichen für den Boom, der diesem Computertyp zur Zeit widerfährt. Doch genug der langen Reden, stürzen wir uns lieber in das Strategievergnügen.

SWORD OF ARAGON spielt in der fiktiven Abenteuerwelt Aragon. Als der Herzog von Aladda verstarb, hinterließ er ein intaktes wie auch stolzes Herzogtum, das einst sogar den politischen und kulturellen Mittelpunkt des großen Königreiches Aragon darstellte. Sein Testament bestand lediglich aus einem einzigen Wunsch, nämlich dem nach Wiedererlangung der alten Machtposition. Der Spieler schlüpft in die Rolle des „armen" Sohnes, der sich der Erfüllung des letzten Willens seines Vaters annehmen darf. Eine wirklich diffizile Aufgabe, denn der Weg bis zum Königsthron in Tetrada erweist sich als überaus lang ...

SWORD OF ARAGON untergliedert sich grob in zwei sehr unterschiedliche Spielphasen. Die Aufgabe des ersten, friedlicheren Teiles besteht in der Verbesserung der eigenen wirtschaftlichen Situation sowie dem Aufbau einer schlagkräftigen Armee. Zuvor gilt es aber erst, die Gattung des eigenen Charakters zu bestimmen, wozu fünf verschiedene Typen (Warrior, Knight, Ranger, Priest und Mage) zur Verfügung stehen. Im Anschluß daran bietet sich die Möglichkeit, die Standardzusammenstellung der eigenen Armee zu generieren, wobei Anfängern aber eher zu den Ratschlägen des Computers zu raten ist.

Nach diesem ersten „Vorgeplänkel" geht es dann auch schon in die Vollen, die Übersichtskarte der Abenteuerwelt Aragon erscheint auf dem Screen. Auf dieser lassen sich schemenhaft die geographischen Gegebenheiten der Landschaft wie Berge, Wälder, Flüsse etc. erkennen. Desweiteren sind in dieser Karte auch alle zum Spiel wichtigen Städte und Verkehrswege vermerkt, was die Orientierung ungemein vereinfacht. Von dieser Übersichtskarte aus lassen sich eigentlich alle wichtigen (friedlichen) Optionen von SWORD OF ARAGON erreichen. Auf der einen Seite besteht ein Gros der Optionspalette aus reinen Informationsscreens, andererseits kann aber auch direkt in die Aufstellung, Marschroute etc. der Einheiten eingegriffen werden, wie man es bislang bei SSI-Simulationen schon gewöhnt war. Eine dritte Sparte an Optionen bezieht sich ausschließlich auf die eigenen Städte, in denen allerhand angestellt werden kann. So läßt sich die Finanzkraft einer Stadt in vielerlei Hinsicht (Ackerbau, Erzförderung, Handel usw.) ausbauen, wodurch natürlich auch der eigene „Kontostand" kräftig aufgebessert wird. Ferner schlüpft der Spieler in die Rolle des ungeliebten Werbers, der sich um die Rekrutierung neuer Soldaten für des Spielers Armee kümmern muß.



Swords of Aragon, auf dem PC (EGA) fotografiert

Eine weitere finanzträchtige Quelle stellen die Steuern dar, mit denen sich die Stadtbürger mehr oder minder willig schröpfen lassen. Bei all seinen Aktionen innerhalb der Stadt sollte der Spieler immer ein Auge auf die Moral und das momentane Vertrauen der Bürger in den Landesherren werfen, denn dieser Faktor erweist sich als recht ausschlaggebend für Sieg oder Niederlage (ohne Knete keine Fete, oder wie war das gleich ???).

Die zweite der oben angesprochenen Ebenen von SWORD OF ARAGON zeigt sich dem Betrachter als die eher kriegerische Seite dieses Strategiespieles. Gegenüber manch anderem Fantasyadventure – wenn man ein derartiges Produkt überhaupt so bezeichnen darf – kann das neue Werk von SSI mit wesentlich mehr strategischen Elementen während des Kampfes aufwarten, wird doch wesentlich mehr Wert auf die einzelnen Kampfhandlungen gelegt. Meines Erachtens kommt in diesem Spiel die taktische Seite während eines Kampfes voll zum Tragen, wobei das Geschehen weder zu langatmig noch zu schnell abläuft. Für die ganz Eiligen übernimmt allerdings auch einmal der Compu die Rolle des Feldherren, was bislang bei Spielen dieses Genres nicht immer gang und gäbe war. Von der spielerischen Seite her kann SWORD OF ARAGON also fast nur positive Kritik für sich in Anspruch nehmen. Jedenfalls ist in diesem Spiel allerhand an Strategie, Taktik, aber auch eine geringe Portion Glück gefragt, alles in allem Garanten für ein hochwertiges Strategiespiel. Besonders die bunte Vielfalt an Optionen steigert die Motivation ungemein.

Ebenfalls recht brauchbar erweist sich die grafische Untermalung von SWORD OF ARAGON, bei der die Grafiker zum Teil recht sauber gearbeitet haben. Vor allem die Tatsache, daß sowohl Monochrom und CGA- wie auch die EGA-Karte jeweils separat angesprochen werden können, sollte hervorgehoben werden. Lediglich der „Battlescreen" wußte nicht so recht zu überzeugen, denn die Proportionen zwischen Soldaten und Gegnern einerseits zu den natürlichen Gegebenheiten andererseits stimmen ganz und gar nicht. Aber wer legt schon Wert auf derartige „Unwichtigkeiten"? Die einzelnen Aktionen werden teilweise mit einem recht ansprechenden Sound unterlegt. Bei der Steuerung gibt es eigentlich überhaupt nichts zu kritisieren, wenn auch die Tastatur als einziges Eingabemedium zur Verfügung steht. Da aber fast alle Befehle mit deren Anfangsbuchstaben aufgerufen werden, ergeben sich eigentlich keinerlei Probleme.

Strategiefreunde, die in Spielen dieses Genres Spaß finden, sei sehr zu diesem Spiel von SSI angeraten. SWORD OF ARAGON kombiniert jedenfalls viele Elemente geschickt zu einem in sich geschlossenen Spiel. Ein „Probespielchen" sollte allemal drin sein!

Torsten Blum

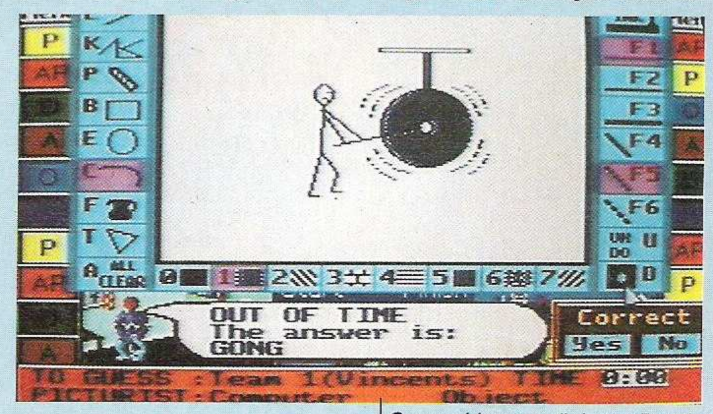
Grafik	**6**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**8**

Zum Glück nicht schon wieder Siggi Harreis

Über TV-Kommentatoren von Spielshows läßt sich ja bekanntlich streiten, über die eigentliche Spielidee, die hinter einer solchen Show steckt, besteht oft aber eine ungeteilte Meinung innerhalb des „trägen“ Fernsehpublikums.

„Die Montagsmaler“, der dienstägliche Fernsehspaß für jung und alt, erfreut sich jedenfalls allein schon vom Konzept her allergrößter Beliebtheit. Nun muß ich zu meiner Schande leider gestehen, daß ich mich in der britischen Fernsehlandschaft nicht so gut auskenne, um zu wissen, ob auf der Insel ein ähnliches Projekt wöchentlich auf den Mattscheiben flimmert. Anzunehmen wäre es jedenfalls, denn in Sachen TV hatten die Briten bislang immer die Nase vorn. Der englische Softwarehersteller DOMARK hat sich auf Fälle, sei es in Eigenarbeit oder mittels gewisser „plagiatorischer“ Praktiken, dieser spannenden Spielidee angenommen und kurzerhand eine Computervariante à la „Montagsmaler“ geschrieben, die wirklich zu gefallen weiß. Bei der Umsetzung von der tristen Fernsehwelt in die bunte Welt der Bits und Bytes implementierten die Programmierer von **DOMARK** zahlreiche neue Ideen, weswegen es auch nicht legitim wäre, bei **PICTIONARY** von einem simplen „Abklatsch“ zu sprechen.

Die erste Neuerung zeigt sich schon darin, daß die Grundlage von PICTIONARY ein ganz normales Brettspiel bildet, dessen 55 Felder es zu überqueren gilt. Die einzelnen Felder auf dem Spielbrett geben nun an, aus welcher Kategorie die zu malenden bzw. zu erratenen Wörter stammen. Alles in allem existieren vier verschiedene Bereiche, als da wären Person/Ort/Tier, Objekt, Aktion sowie abstrakte Wörter und sonstige „Gemeinheiten“. Vom Spielablauf her gleicht die Computervariante ziemlich dem bekannten Fernsehoriginal. Insgesamt können bis zu vier Teams an dem heiteren Ratespiel teilnehmen. Dabei muß sich jeweils ein Teammitglied kreativ betätigen, indem er den gesuchten Begriff seinen Kollegen vorzeichnet, die nun ihrerseits versuchen, möglichst schnell mit Hilfe des zumeist „mißratenen“ Liniengewirrs auf die Lösung zu kommen. Logischerweise wird man nicht immer über so viele Personen verfügen, daß mehrere Teams gebildet werden können. Deswegen haben sich die Programmierer dazu entschlossen, einen Single-Player-Modus mit einzubauen, an dem sich bis zu vier Einzelspieler beteiligen können. Die komplette Zeichenarbeit wird in diesem Spielmode einzig und allein vom „Kollege“ Computer übernommen, so daß man sich selbst ganz aufs Raten konzentrieren kann. Natürlich begrenzt auch bei PICTIONARY ein Zeitlimit (1,2 oder 3 min.) die zur Verfügung stehende Ratezeit. Die jeweiligen Wörter entnimmt man beim Spielen des erstgenannten Modus in der Endfassung aus dem Handbuch, ähnlich dem altbekannten Schema Seite 12, Paragraph 3, Zeile 4, 5. Wort, während beim Single-player Mode der Computer die Lösung zum Schluß angibt. Von der Vorgehensweise her könnte man PICTIONARY mit einem Würfelspiel vergleichen, denn nach jedem erfolgreichen Rateversuch darf der Spieler bzw. das Team eine vom Computer zufällig gewürfelte Augenzahl vorrücken. Des weiteren erhält jene Partei Punkte gutgeschrieben, deren Anzahl sich nach der gebrauchten Ratezeit richtet. Geht dagegen ein Rateversuch schief, „geht der Würfel zum nächsten über“, der nun sein Glück beim Worteraten versuchen kann. Der eigentliche Zeicheneditor, den man zwangsläufig bedienen muß, erweist sich fast schon als ein semi-professionelles Grafikprogramm. Neben normalen Option wie Freihandzeichnen oder Linienziehen lassen sich auch Ellypsen, Rechtecke, Dreiecke und Bögen auf den Screen zaubern. Ebenso können bis zu 16 Farben wie auch diverse Pinselstärken verwendet werden. Den letzten Clou bildet eine mit implementierten Filloption, die mit mehreren Füllmustern ausgestattet ist. Die Steuerung kann sowohl über Maus oder Joystick als auch Tastatur erfolgen, wobei lediglich ein Icon angeklickt bzw. der Anfangsbuchstabe der jeweiligen Funktion gedrückt werden muß. So gelangt man schon nach einer äußerst kurzen Eingewöhnungsphase zu einem schnellen Zeichentempo, Garant für einen guten Score. Aber auch die nicht zum Spiel direkt gehörenden Optionen lassen sich komfortabel via Pull-down-Menüs ansteuern, so daß sich bei der Voreinstellung keinerlei Probleme ergeben dürften. Die Spielgrafik erweist sich als recht ordentlich, wenn sie auch an manchen Ecken und Enden etwas schlicht wirkt. Lobenswerterweise wurden zur Aufhellung des Spielgeschehens einige kleine Animationssequenzen mit eingebaut. Aber wie es bei Denk- und Strategiespielen nun einmal üblich ist, so hat auch die Grafik von PICTIONARY nur darstellenden und nur kaum verschönenden Charakter. Es würde jetzt sicherlich zu weit führen, in diesem Blickpunkt alle zum Spiel gehörenden Funktionen aufzuzählen. Vielleicht sollte ich hierzu lediglich noch sagen, daß neue Wortfelder nachgeladen werden können, wodurch sich lästige Wiederholungen während

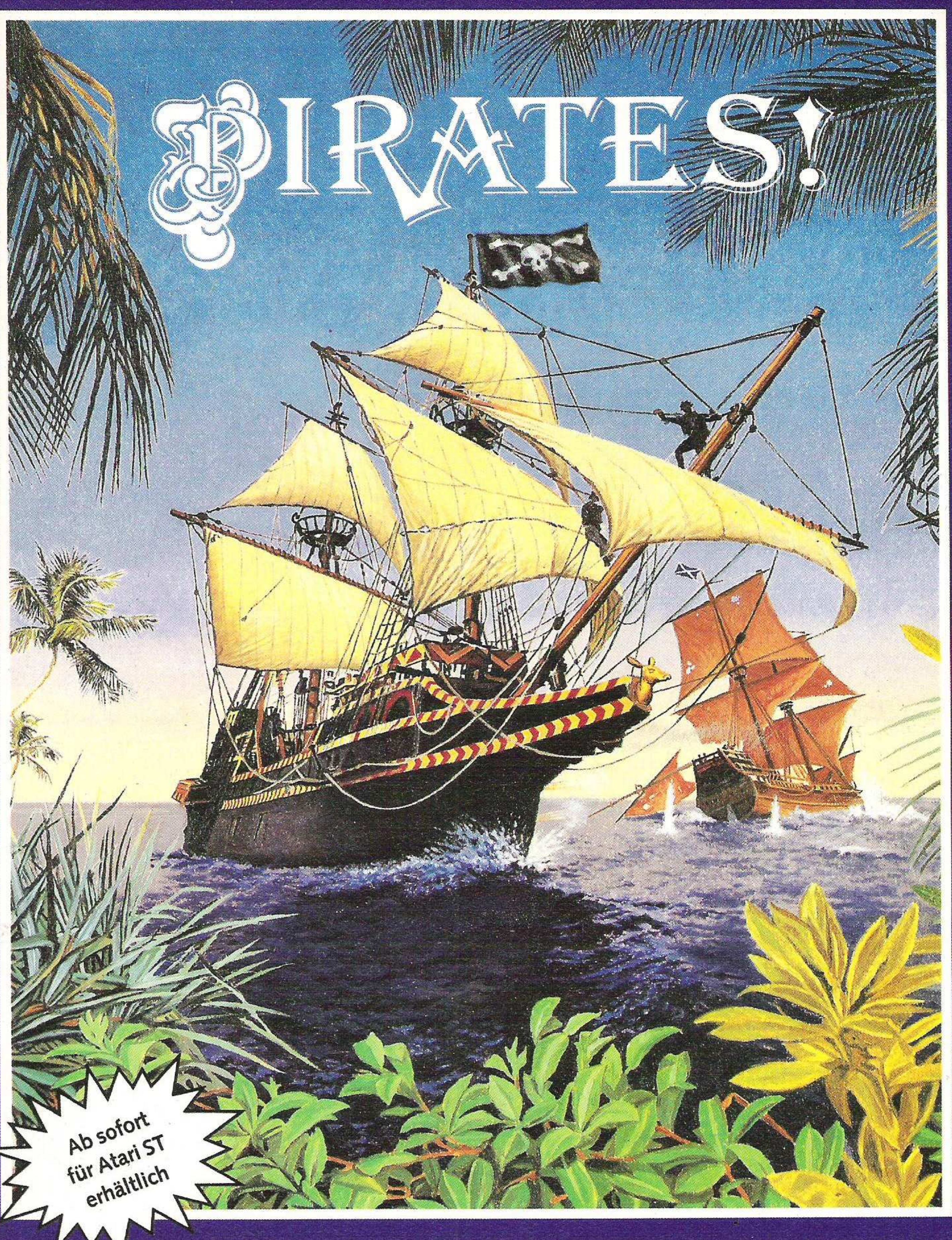


Gongschlag zur nächsten Runde

IM BLICKPUNKT

des Ratens ausmerzen lassen. Nach dem Lesen dieses Previews werden manche sicher sagen, daß man mit einem Bleistift und zwei Blatt Papier wesentlich billiger wegkommt.

Jedoch muß man jenen Leuten schlicht entgegnen, daß PICTIONARY von DOMARK äußerst viel zu bieten hat, bei dem die eben genannte Billigversion von „Montagsmaler“ nicht ganz mitkommt. Gerade in technischer Hinsicht wußte diese lustige und unterhaltende Spiel für mehrere Personen zu überzeugen. Besonders den deutschen Käufer wird's freuen, daß es auch eine komplett in Deutsch gehaltene Fassung zu erstehen gibt. So erweist sich meiner Meinung nach PICTIONARY als ein rundum gelungenes Programm. Den alleinigen Vertrieb in der Bundesrepublik hat übrigens **BOMICO** übernommen. **TORSTEN BLUM**


PIRATES!
Ab sofort
für Atari ST
erhältlich



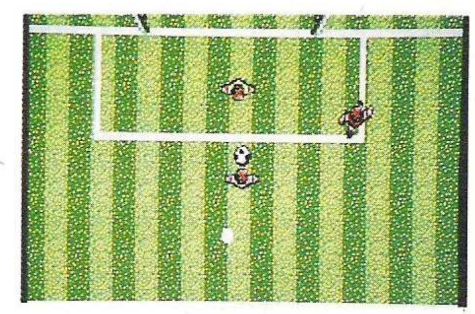
Hallo Leute!

So langsam aber sicher nähern wir uns dem „heißen Herbst", in dem die Software-Hersteller wieder vermehrt neue Produkte auf den Markt werfen und Konvertierungen etwas in den Hintergrund treten. Deswegen sind die Konvertierungsseiten dieses Mal nicht ganz so üppig ausgefallen, aber ich kann Euch versprechen, daß wir wieder einige interessante Umsetzungen zu bieten haben und leider auch ein paar grauenerregende 8-Bit-Konvertierungen. Ich wünsch' Euch trotzdem viel Spaß beim Lesen!

Michael Suck

Programm: MicroProse Soccer, **System:** IBM PC & Kompatible (CGA, EGA, mind. 384 Kb, mind. Dos 2.1), **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** MicroProse.

„Tooor, Tooor Tooor" darf man jetzt auch schreien, wenn man 'nen **PC-Kompatiblen** besitzt, denn nach langem Zögern hat sich die Company **MICROPROSE** dazu durchgerungen, ihren Fußballklassiker **MICROPROSE SOCCER** für alle Rechner, die unter MS-DOS laufen, zu konvertieren. Erstaunlicherweise ist die Umsetzung dieses Titel meiners Erachtens besonders gut gelungen. Alle Features der C-64-Fassung wurden originalgetreu übernommen. Das bedeutet, daß die Bananenflanken, Fallrückzieher usw. genauso möglich sind, wie haargenaue Pässe und Dribble-Einlagen. Ausführbare Eckstöße sowie Einwürfe runden das Spielgeschehen schließlich geschmackvoll ab. Natürlich können auch weiterhin die Farben der Trikots vom Spieler bestimmt werden. Auf Wunsch läßt der liebe Herrgott auch das Wasser vom Himmel rieseln. Die Grafik wurde, entsprechend der hardwaremäßigen Voraussetzungen der PCs, mit sehr viel Liebe zum Detail gezeichnet. Und zwar sowohl beim Indoor-als auch beim Outdoor-Soccer. Etwas piepsig, doch trotzdem stimmungsvoll fällt der Sound dieser PC-Konvertierung aus. Besondere Beachtung verdient das sehr flüssige Scrolling, das neben EGA-Besitzern selbstverständlich auch CGA-Fans genießen können. Die Steuerung ist exakt und das Gameplay flüssig. Besonders viel Spaß bereitet der Zwei-Spieler-Mode. Insgesamt gesehen also eine spaßige Angelegenheit, die hoffentlich nicht nur mir viele vergnügte Stunden gebracht hat.

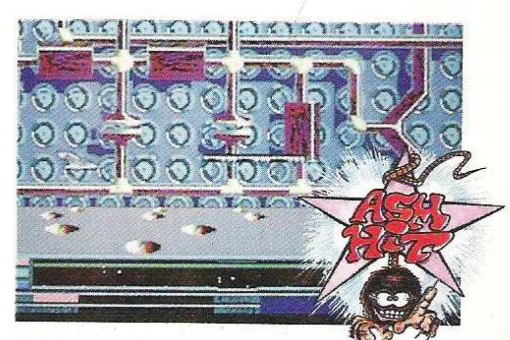


Torsten Oppermann

Grafik	**10**
Sound	**5**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**8**

Programm: Starray, **System:** PC (was sonst), **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Logotron, England, **Muster von:** 18.

Mann, mann, mann! Die PC-Fans werden im Moment mit Konvertierungen für ihr heißgeliebtes System geradezu verwöhnt. Selbst Amiga- und ST-Freaks schielen teilweise neidvoll auf die vielen Umsetzungen, die der **PC**-Spieler „daddeln" darf. Obwohl der PC auf der Hardwareseite nicht gerade die Voraussetzungen für ein gutes Shoot-'em-up bietet, hat sich das englische Softwarehaus doch darangemacht, eine PC-Fassung ihres furiosen Amiga-Ballerspieles **STARRAY** zu erstellen. Storymäßig wurde dieses Game recht simpel verpackt, denn man verkörpert einen einsamen Warrior, der am Boden befindliche Wasserwellen oder Maschinenteile (kommt auf die Stage an) vor feindlichen Angriffen schützen muß. Doch wen interessiert bei 'nem Actiongame schon die Story. Viel wichtigere Kriterien stellen Grafik, Sound und vor allem Gameplay dar. Beginnen wir mit der Grafik: Wirklich einsame Spitzenklasse, was Programmierer heutzutage aus den MS-DOS-Clones holen können. Bei STARRAY scrollt der ganze Screen in mehreren Ebenen horizontal von links nach rechts (auf EGA in satten 16 Farben), natürlich nahezu ruckelfrei. Massig Sprites (für PC-Verhältnisse), die sehr gut animiert sind, machen Euch das Leben schwer.
Soundmäßig geht nicht so viel ab wie bei der Amiga-Ursprungsfassung. Am wichtigsten ist aber das Gameplay, und jenes wurde bei STARRAY hervorragend inszeniert. Der Spieler muß auf dem Boden befindliche Teile vor der Infiltration gegnerischer Aliens schützen. Dabei wird ein hypermodernes Raumschiff eingesetzt, das fantastisch schnelle Manövrierfähigkeiten besitzt und darüberhinaus mit 'ner Super-Wumme ausgestattet ist. Abgerundet wird das Ganze durch eine sehr genaue Steuerung.



STARRAY: DAS PC-Ballerspiel schlechthin.

Torsten Oppermann

Grafik	**11**
Sound	**6**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

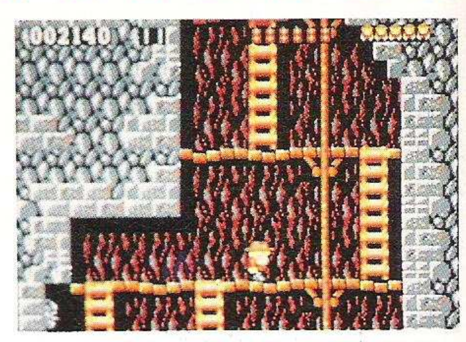


Programm: Rick Dangerous, **System:** IBM PC, **Preis:** Ca. 75 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Muster von:** MicroProse.

Der Abenteurer **RICK DANGEROUS** ist tatsächlich seinen Widersachern auf dem C-64, ST oder Amiga entflohen. Nun darf er sein Glück auf dem **PC** versuchen, für den er jüngst von **FIREBIRD** konvertiert wurde. Hier blieb alles beim alten, so daß man die jetzige Konvertierung mit einem lachenden und einem weinenden Auge betrachten muß.
Rick muß sich immer noch durch etwa 120 Höhlen schlagen, ohne dabei seine sechs Leben zu verlieren. Da ihm zahlreiche Eingeborenen und Unterweltler das Leben schwer machen, ist Rick mit einer sechsschüssigen Wumme ausgestattet. Hin und wieder muß sich Rick auch mal einen Weg freisprengen; dazu hat er sechs Stangen Dynamit dabei. Bei deren Anwendung muß er allerdings aufpassen, daß er sich nicht selbst wegsprengt. Überhaupt gibt's allerlei Möglichkeiten, sein Leben zu verschenken. Dazwischen sollte man nicht vergessen, die doch etwas langweilig gestalteten Höhlen zu durchlaufen. Jene Räumlichkeiten sehen zwar ganz hübsch aus, aber wo nur ein Eingang und zwei Ausgänge sind, da wird's ein bißchen langweilig – wie schon bei den anderen Systemen. Es hat sich wirklich kaum etwas geändert.

Selbst die Grafik sieht den 16-Bit-Versionen ähnlich. 8 MHz sollte der benutzte PC schon haben, sonst nimmt die Grafikverarbeitung zuviel Rechenzeit in Anspruch, was sich im Scrolling bemerkbar macht. Trotzdem kann man zur Not auch mit CGA (EGA ist natürlich besser) und 4,77 MHz spielen. Den Sound nimmt man am besten gar nicht wahr, er ist wie üblich sehr mickrig.

Was bleibt übrig? Ein mittelmäßiges Labyrinthspielchen, das manchen Leser noch begeistern mag. Mir persönlich verging



schon nach 'ner halben Stunde die Motivation... *Peter Braun*

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Programm: Captain Fizz, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 32 Mark (Band) & etwa 45 Mark (Disc), **Hersteller:** Psyclapse, Liverpool, England, **Muster von:** [10].

Es ist und bleibt (hoffentlich!) das schwächste Spiel aus dem Liverpooler Haus *Psygnosis!* Gemeint ist **CAPTAIN FIZZ**, das unter dem **PSYCLAPSE**-Label nun mit der **C-64**-Fassung seinen absoluten Tiefstpunkt erreicht hat! Im Gegensatz zu den Amiga- und ST-Versionen (ASM berichtete!) ruckelt und flackert zwar nichts, dafür aber wartet der 64er-Titel mit Zeichensatz-Grafik auf. Keine üble „Variante". Würde nicht der gute Sound die mickrigen umdefinierten „Zeichen" (Klammeraffe mit Kopf und dergleichen mehr) begleiten, so könnte man meinen, eine C-16-Fassung vor sich zu haben.
Bei CAPTAIN FIZZ, ein Ein- oder Zweispieler-Game, geht es darum, mit einem Soldier durch ein Labyrinth zu hasten, Kreditkarten aufzusammeln, damit Tore zu öffen, grüne Gegner abzuschießen, „L"-Objekte aufzusammeln, um dann durch einen Ausgang ins nächste Level zu gelangen. Das war's im großen und ganzen zum Spielablauf.
Allerdings ist diese Art von Game durchaus nicht uninteressant; hat man doch neben der Action eine gewisse Strategie zu verfolgen, um den Gegnern ein Schnippchen zu schlagen und ins nächste Bild zu gelangen. Bereits in der März-Ausgabe ('89) hatte ich angemerkt, daß CAPTAIN FIZZ wohl etwas aus dem Software-Produktions-Rahmen der sonst so auf Qualität achtenden Firma PSYGNOSIS – hier: PSYCLAPSE – fällt. Desweiteren fiel mir schon damals auf, daß *Powersoft* der Produzent dieser Schmieren-Komödie ist. Ist das der einstige Budget-Hersteller, der mit meist minderer Qualität brillierte? Okay, CAPTAIN FIZZ sollte schnell der Vergangenheit angehören, denn sonst wird man in ein paar Monaten behaupten können: PSYGNOSIS wandte sein Leben daran, aus einem guten Namen einen großen zu machen.



Manfred Kleimann

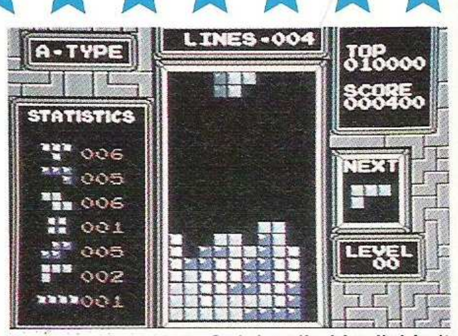
Grafik	1
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	1

Programm: Tetris, **System:** NES, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Nintendo, **Muster von:** [3]

Ja, alle haben mal wieder richtig gelesen. Fürs gute alte NES wird es irgendwann demnächst (wie immer, wenn wir ein NTSC-Modul vorstellen) den mittelfristigen Überbrenner **TETRIS** geben, und obwohl es jeder schon kennt, werde ich das Spielprinzip hier nochmal kurz erläutern: Man hat eine Spielfläche, welche schmal und hoch ist. Von oben fallen Klötzchen in verschiedenen Formen und Farben herab, die man unten zu einem möglichst massiven Bauwerk zusammenfügen muß. Jedesmal, wenn man unten eine Reihe geschlossen hat, verschwindet diese, und die über ihr befindlichen Steine rücken herunter. Schafft man es nicht schnell genug, die Steine unter Zuhilfenahme einer Drehfunktion einzupassen, entstehen zwangsläufig lückenhafte Reihen, und der Klötzchenberg wächst dem Himmel entgegen. Ist man mit dem Berg oben angekommen, hat man das Spiel verloren. Mit der Zeit nimmt die Geschwindigkeit der herunterfallenden Klötzchen zu und die Konzentration des Spielers ab. Das macht das Spiel schwierig.

Die Umsetzung für die Konsole ist gut gelungen. Neben dem Spiel an sich gibt es die Möglichkeit, zwischen zwei Modi (zeitlich begrenzt und unbegrenzt) zu wählen. Desweiteren gibt es anwählbare Schwierigkeitsgrade, bei denen auf Wunsch auch schon (ebenfalls variabel) lose Steine am Boden vorgegeben sind. Drei anwählbare Musikstücke lassen auch fürs Ohr einige Unterhaltung abspringen.

Die Grafik ist gut, nicht übermäßig, aber für das Spiel absolut ausreichend. Nach einer Weile der „Abstinenz" hat es wirklich Spaß gemacht, TETRIS mal wieder zu spielen. Die Spielidee hat auch durch die Zeit nicht gelitten, und die zusätzlich eingebauten Op-



tionen geben dem Spieler die Möglichkeit, das Spiel an seine eigenen Fertigkeiten anzupassen. Gelungen! *uli*

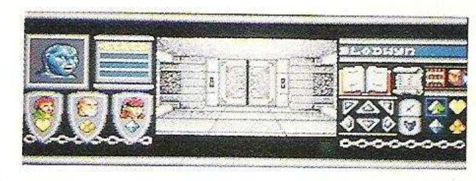
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	6





Programm: Bloodwyche, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Image Works, London, England.

Ein Rollenspiel-Action-Adventure der ersten Stunde! **BLOODWYCHE** von **IMAGE WORKS** ist nun auch für den **Amiga** bei uns unter die Finger gekommen. Das Dungeon-Rollen-Game unterscheidet sich in dieser Form (Amiga) kaum von der ST-Fassung. Der Spielablauf ist haargenau derselbe; die Grafiken scheinen etwas „sauberer" zu sein (kann aber auch an unserem total verdreckten ST-Monitor liegen. Who knows?).
Zur Story: Das Land von Trazere wird von der Macht des Bösen regiert, Chaos, Gewalt und Unterdrückung herrschen an allen Orten und Plätzen. Die einstmals so mächtige Gilde der Bloodwyche kann und soll nun wieder zum Leben erweckt werden; der Geist der Bloodwyche beginnt immer stärker zu werden...
Mit zwei Streitern gehen Sie nun auf den Weg durch die Dungeons der Stadt. Versuchen Sie, so schnell es geht aus den verschiedenen „Kategorien" Kämpfer, Magier und Attentäter anzuheuern. Gemeinsam geht's halt – wie so oft – immer etwas besser. BLOODWYCHE präsentiert sich grafisch von einer brillanten Seite. Sehr schön, der gespaltene Bildschirm, wodurch zwei Spieler gleichzeitig ins Rennen gehen können. Mittels der zahlreichen (logischen!) Icons (Symbole) klickt man sich von einem Szenario ins andere. Auch die Kampfsequenzen und die Magie-Schleuderei sind über die Icons anwähl- und durchführbar. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit (man muß das Handbuch – übrigens in „angenehmem" Deutsch! – sorgfältig durchlesen) bereitet das Gameplay dem/den geneigten Spieler(n) fast keine Schwierigkeiten mehr. Das IMAGE WORKS-Produkt ist ein feines Beispiel für ausgereifte Rollen-Adventurei; allerdings für Anfänger nur bedingt empfehlenswert.



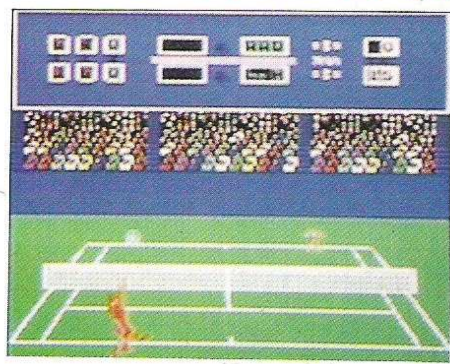
Manfred Kleimann

Grafik	9
Story	9
Vokabular	Klick!
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

Programm: Passing Shot, **System:** C-64, Amstrad, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Ariolasoft.

Nachdem Boris und Steffi uns den Gefallen taten, die U.S. Open zu gewinnen und ich bis morgens um drei anderen Leuten beim Geldverdienen zusah, macht sich **IMAGE WORKS** nun daran, es den beiden deutschen Tennis-Heroen gleichzutun. Ähnliche große Einkünfte werden dem Ableger von MIRRORSOFT allerdings nicht beschieden sein, denn **PASSING SHOT**, die Umsetzung des Automatenspiels von **SEGA**, zeichnet sich durch spielerische Unzulänglichkeiten ohne Ende aus. Schon bei den 16-Bit-Fassungen bot PASSING SHOT statt tollen Passierschlägen lediglich den großen Tenniskrampf im Arm, doch was sich IMAGE WORKS bei den 8-Bit-Fassungen für den **Amstrad** und **C-64** geleistet hat, wird jedem Tennis-Crack den Magen umdrehen.

Bei PASSING SHOT geht's darum, alle vier Grand-Slam-Turniere zu gewinnen, wobei – bis auf Wimbledon – bereits im Finale gespielt wird. Beim Aufschlag ist der Spieler aus der üblichen Kameraperspektive zu besichtigen, während des Ballwechsels dann aus der Vogelperspektive. Und schon da hapert's gewaltig, denn beim C-64 scrollt der Screen viel zu spät, so daß man überhaupt nicht weiß, wo sich der eigene Spieler befindet. Weitere Schnitzer dieser Fassung sind:
Magerer Sound, magere Grafiken, der Auftreffpunkt des Balles ist nicht festzustellen, und die Ballkontrolle beim Schlagen ist sehr gering. Ähnliches gilt für die Amstrad-Version: Monochrome Sprites, vieeel zu langsames (Ruckel)Scrolling sowie Ruckelanimation des Balls, keine Ballkontrolle, mäßiger Sound. Unser kurzes Fazit: Ab in die Mülltonne!



Michael Suck

(C-64/Amstrad)		
Grafik	4	3
Sound	5	5
Realitätsnähe	2	1
Spaß/Spannung	2	2
Preis/Leistung	2	2

Programm: New Zealand Story, **System:** Amstrad, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** [1]

Das putzmuntere Küken namens Tiki bekommt auch auf dem **AMSTRAD** wieder eine Heidenarbeit aufgebürdet, sind doch seine Artgenossen von einem Walroß entführt worden. Tiki muß ganz Neuseeland abgrasen, um seine Freunde wiederzufinden, die abenteuerliche Suche nach dem Gral in dem letzten Kreuzzug,...äh, quatsch, ich bin wohl im falschen Film; also: die abenteurliche Suche, quer durch Neuseeland kann beginnen.
Leider wird der interessierte Amstrad-Spielekäufer vor Wut jedoch schnell in die Diskette beißen, ist doch diese Fassung des netten Hüpfspielchens völlig mißraten. **OCEAN** ist es gelungen, nicht nur farbarme Klötzchengrafiken einzufügen (obwohl in Mode 2!), sondern man verpaßte dem Game noch Ruckelscrolling par exellance und eine furchterregende Spriteanimation. Wo sind sie bloß hin, die guten Amstrad-Programmierer von *Trantor* und all den anderen guten Amstrad-Games??? Die **NEW ZEALAND STORY** ist nämlich so ziemlich das Mieseste, was ich auf diesem 8-Bitter seit langem gesehen habe. Einzig und allein der Sound verdient sich ein paar Lorbeeren, denn er ist wirklich gut von den 16-Bittern rübergekommen und läßt sich gut anhören. Die anderen technischen Grausamkeiten setzen die Motivation jedoch nahezu auf Null, denn der Spielablauf ist qualvoll und die Rasanz des Originals völlig flöten gegangen.
Bei OCEAN scheint man den Braten übrigens schon frühzeitig gerochen zu haben, befindet sich doch auf der Verpackung nicht ein einziger Screenshot der Amstrad-Fassung...



Michael Suck

Grafik	2
Sound	10
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	3



Programm: Great Courts, **System:** Atari ST (Farbe und Monochrom), **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Blue Byte, **Muster von:** Blue Byte.

Jetzt dürfen auch **ATARI-ST**-Freaks mit Hilfe von **GREAT COURTS** auf die Reise gehen, um an den vier wichtigsten Tennisturnieren der Welt teilzunehmen. In Paris, Flushing Meadow, Melbourne und in Wimbledon darf der gelbbehaarte Ball bis aufs Letzte geprügelt werden. GREAT COURTS enthält drei verschiedene Spielmodi. Man kann gegen einen menschlichen Gegner, den Computer und die Ballmaschine antreten. Letztere stellt sechs verschiedene Trainingsvarianten zur Verfügung, damit jeder Schlag bis ins letzte Detail geübt werden kann. Wenn man sich für's harte, aber gerechte Tunier à la Weltrangliste entscheidet, beginnt der Spaß direkt bei den Australien Open, wie gewohnt geht es dann in den anderen Städten weiter.

Die grafische Inszenierung warf leider einige Probleme auf (auch bei der Amiga-Fassung), denn aufgrund der „Kamera-schräg-oben-Perspektive", brachte der Seitenwechsel einige Komplikationen mit sich, so daß er auf den Zwei-Spieler-Modus beschränkt wurde. Animatorisch wurden bei der ST-Umsetzung alle Features der Urversion übernommen. Die „reine" Grafik ist bis auf ein paar kleine Details ebenfalls identisch. Soundmäßig mußte (warum, weiß ich nicht) der ST Federn lassen. Hardwarebedingt besitzt der ST zwar den minderbemittelten Soundchip, doch die Titelmelodie von GREAT COURTS-ST ist der reinste Graus. Die Ballgeräusche und die Sprachausgabe gehen wiederum vollkommen in Ordnung. Unverständlicherweise wird das ganze Spiel langsamer, sobald die digitalisierte Sprachausgabe ertönt (da wär' 'ne neue Digisoundroutine ganz angebracht...). Ansonsten ist die ST-Fassung der Amiga-Version weder unter- noch überlegen, was bedeutet, daß sie die gleichen Schwächen aufweist (ungenaue Steuerung, keine Überkopschläge, sehr schlechte Ballkontrolle). Doch leider ist bis zum jetzigen Zeitpunkt keine bessere Tennissimulation erhältlich.

Torsten Oppermann

Animation	10
Sound	6
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8



Programm: Baal, **System:** MS-Dos (5-1/4-& 3-1/2-Zoll, EGA, mindestens 512 Kb freier Speicher), **Preis:** Ca.70 Mark, **Hersteller:** Psygnosis Ltd., Liverpool, England, **Muster von:** 7.

Jump-fight-and-run heißt die oberste Devise, die bei **BAAL** eingehalten werden muß. Denn als Anführer der „Time Warriors" ist es ganz klar Eure Aufgabe, die einzelnen Mitglieder auf die Suche zu führen und sie dabei genaustens zu beobachten. Doch Vorsicht, in der Festung von BAAL geht's recht hektisch zu. Fiese Monster wollen Euch den Weg zum obermiesen Endgegner versperren. Natürlich sind genug Gegenstände verteilt, die Euch das Leben erleichtern (diverse Laser), die über die F-Tasten angewählt werden können.

Es gibt drei verschiedene, übergroße Level bei BAAL. Wenn alle gelb blinkenden Teile eines Levels eingesammelt wurden, muß der Transporter gefunden werden. Dieser beamt Euch dann Enterprise-mäßig in die nächst höhere Stage.

Gesteuert wird unser Held wahlweise per Tastatur oder mit einem Joystick (Analog, versteht sich). BAAL beruht, im Grunde genommen, auf einer abgenudelten Spielidee à la Exolon, doch auf dem **PC** gibt es sehr wenig Programme, die technisch so gut rübergebracht wurden wie BAAL. Es wurde bei der Umsetzung wirklich ganze Arbeit geleistet. Die Grafik scrollt fast rukkelfrei in acht Richtungen, alle Sprites sind hervorragend animiert und bewegen sich ebenfalls sehr flüssig. Doch am meisten faszinierte mich die für EGA-Verhältnisse hervorragend gelungene Grafik. Kein Wunder, daß BAAL PC über 1,5 Megabyte verschluckt! Einziges Manko ist der Sound. Musik ist keine vorhanden. Die Geräusche sind als PC-mäßig gut anzusehen. Eine wirklich gute Konvertierung, **PSYGNOSIS**!

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	8



Programm: Skate or Die, **System:** Amstrad 464, 664, 6128 Disk, **Preis:** Ca. 45 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Radikal geht's bei **ELECTRONIC ARTS' SKATE OR DIE** für alle tapferen **SCHNEIDER**lein ab. In diesem American-Sports-Game dürft Ihr Euer Können an fünf heißen Disziplinen (Freestyle ramp, High jump, The Downhill Race, Pool-Fight und Jam) unter Beweis stellen. Doch vorher dürft Ihr noch Euren Namen eingeben. Das Auswählen des Skateboards ist bei der CPC-Fassung aus scheinbar schier unerklärlichen Gründen entfallen. Jetzt steht Ihr vor der Qual der Wahl, denn es ist sowohl ein Practice-Mode als auch ein Compitition-mäßiger Modus vorhanden. Am „richtigen" Wettkampf um die „Board-Ehre" können ein bis acht Skater teilnehmen. Gesteuert wird wahlweise übers Keyboard oder mittels Joystick. Letztere Handhabung ist aber eher zu empfehlen, denn die Steuerung dieses Games ist total auf Stick ausgelegt. Vor allen Dingen beim Hochsprung, hier heißt es nämlich, je schneller der Stick „gekreiselt" wird, desto mehr Schwung bringt unser Skater aufs Board. Leider bewegen sich die Sprites bei der Amstrad-Umsetzung 'ne ganze Ecke ruckeliger als bei der Super-C-64-Fassung. Alle Wettbewerbe fallen leider insgesamt etwas eckiger und kantiger (leider auch von der Steuerung her) bei der CPC-Version aus, so daß ich den **ASM-HITSTERN** hier nicht mehr vergeben kann. Sehr schwach ist auch die Sache mit dem Sound ausgefallen. Aus der einstigen absolut smashigen Rob-Hubbard-Titlemusik ist jetzt eine nullstimmige, unhörbare Musi geworden. Und während des Spiels sind die Geräusche auch ziemlich daneben geraten. Schade, da hat man schon mal 'n Stück Software für die nicht gerade verwöhnten CPC-Freaks, und dann ist es leider nur 'ne „Husch-Husch-Konvertierung". Ich hoffe auf Besseres...

Torsten Oppermann

Animation	7
Sound	2
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	5







Programm: Xenon 2 – Megablast, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Imageworks/The Bitmap Brothers, England, **Muster von:** [16].

THE BITMAP BROTHERS, das ist ein Name, den jeder 16-Bit-Fan kennen sollte. **XENON** ist ebenfalls ein Begriff für jeden ST-oder AMIGA-Freak. Und **XENON 2 – MEGABLAST** wird sicherlich auch einen festen Platz im Wortschatz der Baller-Freaks einnehmen, denn hier geht der absolute Punk ab! XENON 2 enthält fünf knallharte Level, bei deren Anblick selbst die Baarthaare von „Heizfried Wummschmidt" zu Berge standen (ätsch, ist alles pure Lüge! – Uli). XENON 2 läßt einfach keine Wünsche offen. Es ist alles vorhanden, was der Baller-Mensch zum täglichen Leben braucht: Action satt, Parallax-Scrolling, hübsch animierte Sprites, Suuuuuuper-Musi und viele Extrawaffen. Dies alles wurde bei der ST-Version sinnvoll miteinander verknüpft. Zu unser aller Freude ist der **AMIGA-MEGABLAST** genauso hervorragend in Szene gesetzt worden. Die nahezu perfekt animierten Sprites, die sich auf dem Screen förmlich tummeln und auch das fantastische vertikale Scrolling sowie die sehr exakte Joysticksteuerung – all dies haben die BITMAP BROTHERS sauber konvertiert. Doch am besten gefällt mir persönlich der Sound, den die Hip-Hop-Könner BOMB THE BASS komponiert haben und DAVID WHITTAKER auf den Amiga umgesetzt hat. Einfach fantastisch, sensationell und was-weiß-ich (geht so – Uli!). O.K., O.K., die Musi gehört zwar technisch gesehen nicht zum Besten, doch die Komposition ist wahrlich ein Hörgenuß (im Original von John Carpenter – Uli)!
Doch nichtsdestotrotz hat XENON 2 auch seine Nachteile, wie z.B. die lange Ladezeit und das ruckelige Scrolling, das aber aufgrund der Anzahl von Sprites, die auf einmal dargestellt werden, zu entschuldigen ist. XENON 2 ist eines der edelsten Ballergames, das zuerst ST- und nun auch Amiga-User in seinen Bann ziehen wird.

Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10



Programm: Test Drive II – The Duel, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 Deutsche Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** Leisuresoft.

Im Jahre 1987 machete ein Autorennen namens **TEST DRIVE** von sich reden. Wir befinden uns nun „on the road again" – und zwar mit **TEST DRIVE II – THE DUELL** auf dem **AMIGA**. Im Gegensatz zum Vorgänger ist aus der einztigen „Probefahrt" nun bitterer Ernst geworden – oder laßt Ihr einen Ferrari F-40 so einfach an Euch vorbeiziehen, ohne mit der Wimper zu zucken?
TEST DRIVE II bietet dem Spieler ein knallhartes Duell, Mann gegen Mann, bzw. Porsche 959 gegen Ferrari F-40. Das Programm stellt diese beiden Fahrzeuge zur Auswahl, doch der F-40 wird immer vom Compi gesteuert. Wem der Porsche nicht ausreicht, der kann sich die TEST-DRIVE-II-Szenerie-Disks besorgen, um mit anderen Karren zu heizen. Geheizt werden kann wahlweise per Hand- oder Automatikschaltung, wobei die Automatikschaltung nur in den ersten Schwierigkeitsgraden zulässig ist.
THE DUELL bietet dem ohrenverwöhnten AMIGA-Fanatiker einen leicht „hip-hoppigen" Titelsound, der das Amifeeling dieses Spiels zusätzlich verstärkt. Grafikmäßig wurden alle 32 Farben dieser Kiste geschickt eingesetzt, so daß die Wägelchen ziemlich gut ausschauen. Der Background kommt nicht ganz so gut rüber, genauso wie die etwas „abschneckende" Geschwindigkeit, bei der zumindest bei mir nicht das Gefühl aufkam, mit über 230 Sachen durch die Wüste zu brettern. Ansonsten spielt sich das AMIGA-DUELL genauso wie die C-64-Fassung. Leider wurden die Fähigkeiten des Amiga nicht optimal eingesetzt, was mich zu dem Entschluß veranlaßt hat, dieser Konvertierung, im Gegensatz zur 64er-Version, keinen Hitstern zu verpassen.

Torsten Oppermann

Grafik	9
Animation	9
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	7



Programm: H.A.T.E., **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, England, **Muster von:** Hersteller.

Mit **H.A.T.E. von GREMLIN GRAPHICS** liegt wieder einmal ein Programm vor, bei dem man sich fragt, warum es überhaupt konvertiert wurde. Konnte das Spielchen schon auf dem 64er nicht begeistern, so macht sich Frustration nun auch auf dem **ATARI ST** breit. Der '89er *Zaxxon*-Verschnitt mit dem berechtigten Hass-Namen bietet zwar 3D-Grafik, aber das war's auch schon. Durch insgesamt 30 Level muß man mit dem durchgestylten Flieger düsen, ohne allzuoft anzuecken oder abzustürzen. Unterwegs müssen sogenannte Plasmazellen von der Strecke eingesammelt werden, um die Lebensdauer des Fliegers ein wenig zu verlängern. Die zahlreichen Gegner, die das Flugzeug bei einer Berührung zum Explodieren bringen, müssen abgeballert werden, bevor sie Schaden anrichten. Das ist aber unter Umständen recht schwierig, denn manchmal kann man einfach die eigene Position nicht richtig einschätzen, was dann zur Kollision führt.
Aber mir fiel noch mehr auf: Die Grafik beispielsweise sieht zwar mittelmäßig aus, dafür ruckelt es aber beim Scrolling, was für einen ST-Fan als Beleidigung angesehen werden darf. Ohnehin wurde die Grafik gegenüber dem C-64 nur geringfügig „aufgemotzt". Wer an einen wenigstens flotten Spielablauf glaubte, wird ebenfalls enttäuscht. Alles ist so langsam, daß man zwischendurch mal'n Kaffee kochen kann. Von Action keine Spur. Da macht es auch nichts mehr, daß der Sound nur noch nervt, anstatt zu unterhalten. Insofern hat sich ja eigentlich nichts geändert. Ich finde H.A.T.E. immer noch todlangweilig bzw. schon beleidigend, wenn ich auf den Preis schaue. Weg damit!

Peter Braun

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4



Programm: Hollywood Poker Pro, **System:** C-64 (Disk.), **Preis:** Ca.45 Mark, **Hersteller:** Reline Software, Hannover, **Muster von:** 5.

Erst Amiga, dann ST, und nun kommt der gute alte 64er auch nicht ums zweifelhafte Vergnügen herum, sich mit den vier nackten Tatsachen – oder besser: alten Bekannten – abzugeben, die jetzt auch in der Acht-Bit-Szene die User auffordern, um die Klamotten zu zocken. Grundsätzlich möchte ich festhalten, daß die Mädels bei **HOLLYWOOD POKER PRO** im Vergleich zu ähnlichen Machwerken dieses „fleischigen" Genres für den **C-64** eigentlich 'ne recht gute Figur ablegen – dennoch: dem Hobby-Spanner wird die Lust an den Digi-Interlace-Damen schon aufgrund der Hardware recht schnell vergehen, so wie dem leidenschaftlichen Zocker die etwas behäbige Joysticksteuerung recht schnell auf die Nerven gehen könnte. Vom Spielablauf her gleicht diese Version den 16-Bit-Schwestern aufs Haar. Lediglich Maus und Cursor werden durch Joystick und Tastatur ersetzt. Was Myriam, Frances, Birgit und Ines anbetrifft, nun, an Kombinationsgabe haben die vier Schönheiten auch bis zum heutigen Tage nix dazugelernt. Sollten sie wohl auch nicht, sonst dauert's ja soo lange, gell? Was mir ansonsten ein wenig aufgestoßen ist: Zum einen muß man sich wie bei der ST-Version mit einer Code-Tabelle herumschlagen, die immer gerade dann zum Einsatz kommen muß, wenn's so richtig spannend, heiß und für die Damen kalt wird, zum anderen muß man „hie und da" die Diskette wechseln. Gefallen hat mir dagegen die Titelsequenz mit Veronika Mössinger (Tanz) und Chris Hülsbeck (Sound). Das läßt sich auch auf dem 64er hören. Ansonsten würde ich vorschlagen – zumal man sich irgendwann an die Nackedeis gewöhnt hat – formatieren, Leute, formatieren!



Matthias Siegk

Grafik	4
Sound	10
Handhabung	hmm
Technik/Strategie	7
Spielwert	Sex
Preis/Leistung	5

Programm: Oil Imperium, **System:** Atari ST (getestet), IBM PC und Kompatible (MS-DOS, mind. 512K) (getestet), C-64 (getestet), **Preis:** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Reline Software, Hannover, **Muster von:** 5.

Daß das Geschäft ums „Schwarze Gold" nicht ausschließlich aus Schreibtischarbeit, Geschäftsessen, Intrigen und Mädelverführungen besteht, wie es uns die ein (Dallas) oder andere (Denver-Clan) Fernsehserie dienstags und mittwochs immer wieder zu vermitteln versucht, zeigt das interessante und lehrreiche Business-Game **OIL IMPERIUM** des Hannoverschen Labels **RELINE**. Dieses imposante Rennen um Macht, Geld und Ansehen simuliert sowohl harte Knochenarbeit als auch die kaufmännische Seite der Medaille mit realistischen Features und Einlagen von der Werkspionage bis zum Sabotageakt. Wie erwartet hat man für den **ATARI ST** eine 1:1-Umsetzung der ursprünglichen Amigafassung vorgenommen. Erfreulich ist, daß man hier sowohl auf Farb- als auch auf Monochrommonitor agieren kann. Die **MS-DOS**-Version ist – nicht zuletzt wegen der relativ hohen Grafikauflösung – für die EGA-Grafikkarte vollends gelungen, sieht man mal vom sog. Sound ab, im Hercules-Mode und in CGA-Format ist Oil Imperium ebenfalls spielbar. Der Spielablauf gleicht sich im Gros auf allen verfügbaren Systemen, beim PC gibt's eine geringfügige Änderung bei der Abfrage der Unternehmensbilanz. Steuerbar ist das Game hier wahlweise über Maus oder Tastatur. Mit dem **C-64** macht das Feilschen um Lieferverträge und Claims ebenfalls Spaß, auch wenn der User hier oft die Diskette wechseln muß. Grafik und Sound sind auch hier kaum besser zu machen.



Matthias Siegk

	ST/PC/C-64
Grafik	9/9/9
Handhabung	9/9/7
Technik/Strategie	10/10/10
Spielwert	9/9/9
Preis/Leistung	9/9/8

Programm: Personal Nightmare, **System:** IBM PC, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Horrorsoft, England, **Muster von:** Tyne Soft, England.

Kaum habe ich das Programm geladen, da packt mich auch schon wieder das **PERSONAL-NIGHTMARE**-Fieber. Diesmal habe ich mir das Woodroffe-Adventure auf dem **PC**, bestückt mit Maus und VGA-Karte, für Euch angeschaut.

Fünf Disketten waren nötig, um alle Daten unterzubringen. Wer eine Festplatte sein eigen nennt, darf sich daher glücklich schätzen. Ohne diese nämlich wird das ständige Diskettenwechseln zur Last, noch zumal das Nachladen neuer Grafiken auf dem PC ohnehin schon einiges mehr an Zeit in Anspruch nimmt denn auf Amiga oder Atari ST. Doch zunächst ganz kurz die Rahmenhandlung des Programms, die, wie Ihr vielleicht dem Testbericht in ASM 9/88 schon entnommen habt, in der beiliegenden Anleitung nicht ausführlich genug abgehandelt wird. Der Spieler kommt in ein kleines englisches Örtchen, Tynham Cross, um dort nach Vater und Mutter zu fahnden. Man erfährt, daß sich in dem abgelegenen Fleckchen Erde eigenartige Dinge zutragen. Will man den Vorgängen auf die Schliche kommen und das Abenteuer überleben, so muß man in der vierten Nacht alles erledigt haben. Dieser Hinweis wurde in der Anleitung diskret verschwiegen – ein unerklärliches Versäumnis! Da in Tynham Cross Vampire ihren Unfug treiben, sollte man das entsprechende, aus einschlägigen Filmen hinlänglich bekannte Rüstzeug (Knoblauch, Kruzifix, Spiegel etc.) immer bei sich haben. Soweit zur Story. Die PC-Version unterscheidet sich von der Amiga- und ST-Fassung vor allem durch eine etwas detailärmere, farblich sparsamere Grafik und durch das Fehlen jeglicher Geräuscheffekte, mit Ausnahme der Sprachausgabe in der Anfangssequenz. Ansonsten hat sich nichts geändert; Menüleiste, Kommandoeingabe und On-Sreen-Text wurden naturgemäß von den Vorgänger-Versionen übernommen. Insgesamt also ein Adventure, daß sicherlich auch unter den PC-Usern seine Freunde finden wird. Prädikat: Empfehlenswert!



Bernd Zimmermann

Grafik	8
Story	8
Atmosphäre	9
Vokabular	6
Preis/Leistung	9



Programm: Paperboy, **System:** PC, CGA, EGA, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, **Muster von:** Elite Systems, England

Nachdem kürzlich die Amiga-Fassung der nun schon Uralt-Spielhallenumsetzung **PAPERBOY** auf den Markt gekommen ist, haben **ELITE SYSTEMS** nun, wenig überraschend, das Spiel gleich noch für den PC hinterhergeschoben.
Selbstverständlich hat man auch für den PC Spielidee und Konzept hundertprozentig übernommen.
Man radelt also wieder einmal mit seinem Zeitungsjungen am unteren rechten Bildrand die Straße hinauf und versucht, mit seinen Zeitungen werfenderweise die *Sun*-Kästen zu treffen, was natürlich nicht sehr einfach ist.
Herrenlos umherstromernde Autoreifen, Skateboardfahrer, Betrunkene und andere Dinge des täglichen Lebens unserer Epoche befinden sich alle Nase lang ziemlich genau vor der Stollenbereifung unseres BMX-Helden und müssen lenkerschwingenderweise gemieden werden, da ansonsten Lebensverlust ins Haus steht.
Die Steuerung erfolgt wahlweise über die Tastatur oder über einen Joystick, wobei die Tastenbelegung bei Tastatursteuerung selbstverständlich geändert werden kann. Eine adequate Steuerung ist somit gewährleistet, und der Spaß kann beginnen.
Die Grafik ist in beiden Fassungen (CGA, EGA) zwar nicht überragend, aber für den PC ausreichend und für den Spieler gut erkennbar gezeichnet. Das eigene Spielersprite, sowie alle anderen im Spiel vorkommenden Objekte sind eindeutig als das zu erkennen, was sie darstellen sollen.
Beim Sound muß der ambitionierte Bürospieler allerdings Abstriche machen. Das Gepiepe, welches die Titelmusik darstellen soll, hat zwar entfernte Ähnlichkeit mit der originalen Titelmusik, belastet aber schon nach kurzer Zeit das Nervenkostüm. Im Spiel selber gibt's aber fast keinen Sound, und dafür ein für PC-Verhältnisse akzeptables Scrolling. Mittelmaß! *uli*

Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7



Programm: Dynamite Dux, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Activision, England, **Muster von:** Mediagenic.

Der zuerst veröffentlichten Atari-ST-Version schiebt **ACTIVISION** nun auch die **C-64**-Version hinterher. **DYNAMITE DUX** soll jetzt also auch die Herzen der Commodore-User erfreuen. Ob es gelingt, scheint fraglich, denn gegenüber dem ST-Programm kann die nun fertige 64er-Umsetzung nichts gutmachen, wirkt im Gegenteil gar noch etwas blasser und farbloser.
Letzteres bezieht sich keineswegs auf die Grafik, die im großen und ganzen eigentlich ganz in Ordnung geht. Vielmehr läßt das Spiel an sich keine rechte Stimmung aufkommen, ganz zu schweigen von echtem Spielhallen-Feeling. Denn hier haben die DYNAMITE DUX ihren Ursprung, liefen einige Zeit recht erfolgreich auf der von *SEGA* produzierten Platine. Die Story des Games ist rasch abgehandelt: Bin und Pin, zwei Enten, suchen ihre Freundin, die von einem bösen Burschen gekidnapped wurde. Spielt man allein, steuert man Bin; im Zwei-Player-Mode kommen beide Vögel zum Einsatz. So watschelt man in der Gegend herum und setzt sich mit den Gegnern auseinander, die natürlich gar zahlreich sind. Anfangs muß man sich auf die Kraft seiner Fäuste verlassen, im weiteren Spielverlauf kann man dann noch Zusatzwaffen aufsammeln. Diese sind Bomben, Steine, Wasserpistolen und dergleichen mehr. Arcadetypische Endgegner versperren den Zugang zur nächsten Stage und müssen mit viel Geduld & Spucke und vor allem natürlich mit einem flinken Zeigefinger beseitigt werden. Das wäre soweit die Handlung des Programms, die im übrigen sicherlich übertragbar auf so manches andere Game wäre. Dynamit ist es also wohl nicht, was uns ACTIVISION mit seinem Programm bietet. Ob Ihr bereit seid, Euer Geld für das Spiel auszugeben, liegt – wie immer – bei Euch. Überlegt's Euch gut! *Bernd Zimmermann*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	6
Preis/Leistung	7



Programm: Buffalo Bill's Rodeo Games, **System:** Amstrad CPC, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Tynesoft, England, **Muster von:** 18

Gute Kunde für **AMSTRAD-CPC**-User: Auch auf Ihrem Rechner steigt nun der Pulverdampf auf, ertönt das Getrappel galoppierender Pferde. Die Rede ist von **BUFFALO BILL'S RODEO GAMES**, dem Wild-West-Spektakel aus dem Hause **TYNESOFT.** Sechs Disziplinen können von den bis zu vier Teilnehmern gespielt werden, wobei man entweder einzelne Disziplinen anwählen oder sie der Reihe nach durchspielen kann.
Die einzelnen Wettbewerbe sind das Messerwerfen, Kunstschießen, Wildpferdreiten, der „Kutschenkampf", das Kälberfangen und schließlich das Stiereinfangen. Beim Messerwerfen wirft man nach altbewährter Manier auf eine rotierende Scheibe, auf der ein Cowgirl angebunden ist. Das Kunstschießen besteht aus zwei Durchgängen: Zunächst schießt man auf „Pappkameraden", dann auf Flaschen, die von einem Cowboy in die Luft geschleudert werden. Beim Wildpferdreiten muß man versuchen, sich möglichst lang im Sattel eines Broncos zu halten. Wer ein fliehendes Kalb einfangen will, muß gut mit Gaul, Lasso und vor allem Joystick umgehen können. Die Kutsche ist von einem Indianer entführt worden. Man verfolgt sie zu Pferde, springt dann auf und versucht, die Rothaut ordentlich zu verprügeln. Schließlich und endlich gilt es, beim Stiereinfangen selbigen bei den Hörnern zu packen und in die Knie zu zwingen.
Grafisch kann das Programm durchaus gefallen, wenn auch hier und da kleinere Patzer nicht zu übersehen sind. So erscheinen beispielsweise die Schatten beim Stiereinfangen als grobes Punktraster und mindern etwas den ansonst guten Gesamteindruck. Gelungen ist dagegen der Sound; einen besonderen Pluspunkt gibt es für die Spielbarkeit des Programms.
Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9



Maniac Mansion
„Sehr schön!
Noch mehr Gehirn-Spender!“
Dr. Fred freut sich besonders über die neuen 16-Bit-Versionen von Maniac Mansion, dem urkomischen, schrecklich spannenden Comedy-Thriller von Lucasfilm Games.
Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor auf dem Gelände des Maniac Mansion niedergegangen ist, ereignen sich dort seltsame Dinge. Man spricht von Monster-Pflanzen und Tentakeln, hört nachts das unheimliche Knarren von Kettensägen und sieht ein seltsames Leuchten aus dem Swimming-Pool.
Und jetzt ist auch noch Sandy von Dr. Fred entführt worden, um an einem bizarren Experiment teilzunehmen – als Versuchskaninchen. Sofort machen sich drei Freunde auf den Weg zur seltsamsten, spannendsten und komischsten Rettungs-Aktion, die Ihr Computer je gesehen hat.
Die C 64-Version von Maniac Mansion ist schon über anderthalb Jahre in der „Power-Play“-Leser Hitparade. Jetzt gibt es diesen Klassiker mit toller neuer 16-Bit-Grafik auch für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer. Natürlich komplett in Deutsch.
What is radioactive slime
You can't pass until you feed me!
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH · Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG
Jetzt auch auf 16 Bit!
Komplett in Deutsch
™ and © 1989 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.
LUCASFILM™ GAMES

30 STUNDEN

AN DER SEITE VON INDIANA JONES . . .

Programm: Indiana Jones und der letzte Kreuzzug, **System:** PC (MCGA, CGA, EGA, VGA), Atari ST (demnächst), Amiga (demnächst), **Preis:** 89.95 DM, **Hersteller:** Lucasfilm Games, U.S.A., **Muster von:** Rainbow Arts, Düsseldorf.

Aus der George-Lucas-Schmiede stammt nicht nur der neueste, unlängst in die Kinos gekommene **INDIANA-JONES**-Streifen. Nun nämlich rollte auch die Versoftung der Filmabenteuer von den Fließbändern der **LUCASFILM GAMES. INDIANA JONES UND DER LETZTE KREUZZUG** wurde auf zweierlei Arten zu Diskette gebracht: Zum einen wurde von der englischen Company **U.S GOLD** ein Actiongame veröffentlicht, und zum anderen erstellte LUCASFILM die Adventure-Variante dieses Kino-Hits. Die deutsche Fassung des Adventures liegt uns nun vor.
Doch bevor wir ans Eingemachte gehen, möchte ich ein paar Worte zum Film verlieren, damit Ihr Euch ein Bild über die Aufgabe von **INDY** machen könnt. INDY erhält von einem reichen Industriellen den Auftrag, den Heiligen Gral zu finden. Dieser Gral verleiht angeblich jedem, der aus ihm trinkt, ewiges Leben. Bevor INDY jedoch den Ort, an dem sich der Gral befindet, erreicht, muß er jede Menge Gefahren überwinden.
Dieses Adventure wird nicht, wie herkömmliche Abenteuerspiele, über die Eingabe von Wortfolgen bedient, sondern

über eine Art Menüsystem, wie wir es von *Zak McKracken* und *Maniac Mansion her kennen.* Vom Aufbau her ähnelt dieses Menüsystem den Icon-Adventures. Doch anstelle der Icons wurden Worte, wie z.B Benutze, Gehe zu usw., eingesetzt. Zusätzlich zum gewohnten *Zak-McKracken*-Menüsystem wurden noch zwei neue Befehle (Rede und Reise) implementiert. Mit Hilfe dieser Befehle hat INDY die Möglichkeit, mit fremden Personen zu kommunizieren und an andere Orte zu reisen, was sich im weiteren Verlauf dieses Adventures als sehr hilfreich erweist.

So, beginnen wir doch jetzt einfach mal mit dem Abenteuer: Wir befinden uns in der Universitätssporthalle. Ich begebe mich in die Umkleidekabine, um mein Boxzeug anzuziehen (erfolgt automatisch). Ist dies geschehen, steigt INDY in den Boxring, und der Fight geht los. In der Kampfsequenz wird INDY mittels der Zehnertastatur kontrolliert. Geschickte Kinnhaken und blitzschnelle Ausweichmanöver sind hiermit möglich. Hat INDY ein paar Kämpfe absolviert, so steigen seine Boxkämpferqualitäten. Diese können sich während des Spiels als sehr nützlich erweisen, denn in manchen Fällen schafft man es nicht beim erstenmal, seinen Gegner durch Reden zu überzeugen, woraufhin dieser dann meist die Fäuste schwingen läßt. Nach diesen Fights gehe ich erst einmal ins Büro. Die davor wartenden Studenten stelle ich ruhig, indem ich meiner Sekretärin die Anordnung gebe, sie alle nacheinander in mein Büro zu lassen. Im Büro gebe ich mir beim Untersuchen der Post ganz besonders viel Mühe, und siehe da, was finden wir unter den ganzen Mahnungen, Rechnungen und Werbebriefen? Ein Päckchen aus Venedig! Selbiges öffne ich dann ganz schnell und finde das Gral-Tagebuch, das Henry Jones (mein Vater) verfaßt hat. Um den Studenten zu entgehen, klettere ich durchs Fenster. Draußen angekommen erwarten mich dann zwei Männer, die mich freundlichst „bitten" mitzukommen. Kurz darauf befinde ich mich bei Walter Donovan, einem reichen Industriellen. Dieser bittet mich, ihm bei der Suche nach dem Heilgen Gral zu helfen. Ich antworte ihm, daß mein Vater sicher der bessere Mann für diese Aktion wäre, woraufhin er mir entgegenet, daß mein Vater schon engagiert wurde, aber im Moment unauffindbar ist. Also mache ich mich auf zur Wohnung meines Vaters, stelle fest, daß diese durchwühlt wurde, schaue mich ein wenig um, nehme ein paar mehr oder weniger wichtige Gegenstände an mich (Bild von einem Pokal) und reise nach Venedig. Dort angekommen, begrüßt mich Dr. Elsa Schneider, die Henry als letztes gesehen hat. Ich besorge mir zuallererst ein Gefäß (Weinflasche) und begebe mich dann in eine Kirche, die zu einer Bibliothek umfunktioniert wurde. Mit Hilfe der Aufzeichnungen meines Vaters finde ich dann den geheimen Eingang zu den Katakomben (die römische Ziffer VI könnte von Bedeutung sein). Die Katakomben werden in Form eines Labyrinths dargestellt. Doch da es in Kellerräumen meist recht düster ist, sehe ich immer nur einen kleinen Ausschnitt des Labyrinths (sobald man einen Raum betritt, sieht man wieder alles aus der gewohnten Ansicht). In diesen Katakomben versuche ich, das Grab eines Ritters aufzuspüren, da sich der Name der Stadt, in der sich der Gral befindet, auf seinem Schild befindet (Labyrinthe sind zum Verirren da, Flaschen sollten mit Wasser gefüllt werden, trockener Schlamm sollte naßgemacht werden).

Nach erfolgreicher Überwindung des Labyrinthes begegne ich dem ins Wasser geplumpsten Markus und reise nach Österreich, weil mein Vater (Henry) dort von den Nazis auf Schloß BRUNWALD festgehalten wird. Im Schloß muß ich den Butler erst einmal überreden, da mir sonst kein Einlaß gewährt wird. Nachdem ich den Butler „freundlich" um Erlaubnis gebeten habe (Blaues Auge inbegriffen), trete ich ein. Wie in Venedig, so wird auch hier der größte Teil aus der Vogelperspektive angezeigt, und INDY hat nur eine begrenzte Sichtweite. Ab und zu tauchen ein paar Soldaten auf, die man aber alle kampflos überwältigen kann (Lederjacken sind zum Verkaufen da). Dem Betrunkenen nehme ich den Bierkrug ab und begebe mich mit selbigem in die Küche. Dort fülle ich den Krug mit Bier auf und entleere ihn gleich wieder, um die glühenden Kohlen zu löschen. Jetzt habe ich die Möglichkeit, mir den im Kamin befindlichen Schweinebraten zuzulegen, den ich später noch dringend benötigen werde. Das tue ich auch und gehe dann ein Stockwerk höher in eine Kleiderkammer, wo ein Dieneranzug auf mich wartet. Weg mit den Indy-Klamotten, rein in den aprilfrischen Dieneranzug. Nun mache ich mich auf die Suche nach einem Schlüssel, denn in der Kleiderkammer befindet sich noch eine Uniform in einem abgeschlossenen Kleiderständer. In einer einsamen Truhe finde ich dann auch besagten Schlüssel mitsamt einer Uniform, in die ich leider nicht hineinpasse (so'n Sch... aber auch). Also, ab in die Kleiderkammer und die Uniform genommen. Bevor ich jedoch in die oberste Etage gehe, verkleide ich mich noch als Soldat, damit ich mich Nazi-mäßig getarnt an der ersten Wache im dritten Stockwerk vorbeischleichen kann. Und nun kommt der Hammer! Ein ganzer Kerl, dank Flappi (Name von der Red. geändert), steht vor mir und meint ganz frech, daß ich hier nicht lang könne! Ich denk' mir nichts dabei und will ihm eine auf die Schn... hau'n, doch gewieft wie der Knabe ist, schlägt er zweimal zu, und ich bin am Ende. Spielstand geladen, nächster Versuch: Ich biete ihm 'n Bierchen an. Freudestrahlend nimmt er's entgegen, zecht die Soße weg, zerdeppert das Glas an seiner Stirn – und läßt mich immer noch nicht durch. Da muß ich wohl irgendetwas Wichtiges vergessen haben. Also mache ich mich auf den Weg und untersuche alle Räume des dritten Stockwerks genaustens. Ich befinde mich nun im Büro des Obersts, wo mich ein knurrender Deutscher Schäferhund erwartet. Jetzt kommt der Schweinebraten zum Einsatz. In der hinteren Ecke des Büros befindet sich auf einem Aktenschrank ein großer Pokal, den ich sofort an mich nehme. Da der Bierkrug offensichtlich nicht groß genug war, müßte ein biergefüllter Pokal den „Bären" ruhig stellen. Ich begebe mich zurück in das zweite Geschoß (doch bevor ich hier weitergehe, verkleide ich mich wieder als Diener, denn es würde den Soldaten verdammt seltsam vorkommen, wenn sie mich erst als Diener und dann als Vorgesetzten zu sehen bekommen).

Doch da ich ja zur Küche möchte, um den Pokal mit Bier zu füllen, mache ich mich in Richtung des ersten Stockwerks auf (raus aus den Dienerklamotten, rein in die Indywear). In der Küche angelangt, laß ich den Pokal (nein, nicht mich) mit Bier vollaufen. So, schnell zurück nach oben (Umkleideaktionen nicht vergessen) und dem Schläger den Pokal in die Hand gedrückt. Ex und hopp, weg ist das Bier, der Knabe ist zu bis

Weiter auf Seite 84





Gut gemacht!



Was lange währt, wird Qualität.
Und Thalion ist Qualität. In Konzept, Graphikdesign und Sounds. Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen und so ist Thalion bereits vor Erscheinen des ersten Titels ein internationales Label, das von der internationalen Presse und Fachleuten mit Erstaunen und Anerkennung bedacht wurde. Chambers of Shaolin, Seven Gates of Jambala, Warp, Leavin' Teramis und nicht zuletzt Dragonflight sind die ersten Produkte mit denenThalion bis Dezember durchstartet.

Gut gemacht, Thalion.

Informationen? ASM 11
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:____________________

Straße:____________________

PLZ:_____ Ort:_______________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft
Das Programm

oben hin und läßt mich, nachdem ich ihm eine verpaßt habe, vorbei.
Jetzt heißt's aufgepaßt, denn in diesem Gang läuft so'n fieser Nazi 'rum, der mich unbedingt catchen will. Ein geschicktes Ausweichmanöver, und der Typ übersieht mich. Hinter der letzten Tür in diesem Gang befindet sich mein Dad. Doch halt, was sind das für komische grüne Kabel über der Tür. Mal kurz dran ziehen – shit – das war 'ne Alarmanlage. Henry kommt heraus, doch der Obernazi mitsamt seinen Kumpanen ist auch schon zur Stelle, und sie klauen uns das Gral-Tagebuch, das wir uns jetzt wohl, falls wir je wieder aus diesem Schloß herauskommen, aus Berlin wiederbesorgen müssen. Nach einem kurzen Wortgefecht finde ich mich mit meinem Vater an einen Stuhl gefesselt in einem großen Raum im Erdgeschoß wieder. Durch geschicktes Recken, Strecken, Ziehen robben wir uns bis zu einer Ritterrüstung vor. Der „leere" Ritter trägt eine Hellebarde; mit Hilfe dieser mittelalterlich anmutenden Waffe schaffen wir es auch, uns von den Fesseln zu befreien. Und nun ab durch den Geheimgang des Kamins. Draußen wartet ein schnuckeliges Motorrad mit Beiwagen (oh, welch Zufall) auf uns.
Wir schwingen uns freudestrahlend aufs Motorrad und heizen los, in Richtung Grenze. Siehe da, es erwartet uns so'n nerviger Grenzbeamter, der uns ohne Papiere nicht durchläßt – und nun trat der „Kleimannsche" Manfred ins Spiel, denn an dieser Stelle kamen wir (Bernd und meine Wenigkeit) absolut nicht weiter. Doch der Adventure-Spezialist Manfred hämmerte ein paarmal auf die Joysticktaste, fluchte, schrie und lachte – und schwupp, hatten wir den Grenzbeamten überwunden (bis heute weiß keiner, wie Manni es gemacht hat!?). In Berlin angelangt, überreichte uns Dr. Schneider, die übrigens bis zu diesem Zeitpunkt gemeinsame Sache mit den Deutschen gemacht hatte, das Gral-Tagebuch.



Fiffi wäre erstmal ruhiggestellt *(Alle Fotos: VGA-Version)*

Wir gehen weiter in Richtung Flugplatz, doch kurz davor kommt der „fiese" Adolf auf uns zu. Um ihn zu besänftigen, überreiche ich ihm das Tagebuch. Doch doof, wie er nun mal ist, schreibt er nur sein Autogramm hinein und verzieht sich. Im Flughafen treffen wir einen Typen, der aber kein Interesse hegt, uns weiterzuhelfen. Stattdessen labert der uns von seinen Enkeln usw. die Ohren voll. Doch da Dad und ich (Indy) nach Iskenderun müssen (Iskenderun wurde nämlich auf Alexandretta erbaut, und dort befindet sich der Heilige Gral), gehe ich zum Ticketverkäufer und frage ihn nach Flugtickets. Leider reichen die paar Kröten, die ich im Schloß durch Rumsuchen und Betrügen aufgetrieben habe, nicht aus, um zwei Tickets nach Iskenderun zu finanzieren. Um trotzdem nach Iskenderun zu kommen, schleichen wir uns durch den Hinterausgang (Indy und Henry laufen nun vollautomatisch zu einem Propellerflugzeug). Da sitzen wir nun, in unserem Flugzeug, und haben unzählige Schalthebel und Knöpfe vor uns. Dennoch raffen wir absolut nichts. Die Deutschen kommen immer näher (Indy und Henry laufen nun, wiederum vollautomatisch, zum Zeppelin).



Hier kam Manfreds großer Auftritt

So Leute, mehr wird nicht verraten. Das müßte ja auch ausreichen, um ein wenig weiterzukommen. INDIANA JONES ist ein witziges Spiel, das zwar hier und da ein paar kleine Macken vorzuweisen hat (der Bierkrug wird nie leer; es werden vom Parser nur die Gegenstände erkannt, die man wirklich benötigt – alle anderen sind zwar sichtbar, aber für den Compi nicht vorhanden), aber trotz allem sehr viel Spaß gemacht hat. Für diejenigen, die den Film gesehen haben, dürfte interessant sein, daß sich die Programmierer nicht immer an das Leinwandvorbild gehalten haben. In vielen Situationen wurden zusätzliche Gags und Möglichkeiten eingebaut. Die Labyrinthsequenzen und die Boxkämpfe sind meines Erachtens nicht so gut gelungen und tragen zu Punktverlusten bei. Gut wiederum finde ich, daß man das ganze Abenteuer ohne rauhe Gewalt überstehen kann und daß man, wenn man einen Fehler macht, nicht ganz von vorne beginnen muß. Stimmungsvoll und motivierend finde ich die Musik, die natürlich am besten rüberkommt, wenn man 'ne ADLIB-Soundkarte angeschlossen hat. Grafisch bekommen die Freunde der EGA-Karte am meisten geboten, denn aus dieser wird alles herausgeholt. Doch auch im CGA-Mode ist die Grafik als gut zu bezeichnen. Lediglich die VGA-Grafik ist meines Erachtens nicht ausreichend, sieht's hier doch verdammt nach EGA aus. Aber das wirkt sich während des Spielens keinesfalls als störend aus, denn am wichtigsten sind wohl der Parser und die Atmosphäre, und letztere ist bei der Homeversion des neuesten INDY-Titels besonders gut gelungen. Da schlägt das Herz eines jeden INDY-Fans gleich höher.

Doch wenn INDY 'nen richtigen Parser hätte, ähnlich denen von *Magnetic Scrolls* oder *Infocom* (was natürlich aufgrund der komplizierten deutschen Sprache zu Schwierigkeiten führen könnte), würde es mir noch dreimal besser gefallen. Ach, was soll das Ganze: Mir hat Indy jedenfalls 'ne Menge Spaß gemacht, und ich hoffe, Euch geht es genauso.

Torsten Oppermann

Grafik	**10**
Sound ... 6 (ADLIB	**9)**
Vokabular/Parser	**6**
Steuerung	**8**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**

Und was meint der **Manni** dazu?
Ich hatte ebenso wie Torsten und Bernd die „Gelegenheit ergriffen", mich an INDIANA JONES zu versuchen (geht ja auch aus dem Text hervor). Als alter Adventure-Freund fiel mir natürlich sofort die *Maniac Mansion*-Leiste auf, mit der man nun auskommen muß, um das Spiel zu lösen. Natürlich **muß** man nicht unbedingt die Möglichkeit haben, Eingaben und Eingebungen über die Tastatur „ins Spiel zu bringen". Sinnvoll ist dies aber allemal. Bei INDY hätte ich mir diese Option allerdings gewünscht. Somit ist dieses Adventure nur durch Abklicken an Personen, Gegenständen oder Menüpunkten zu lösen. Dies wurde mir manchmal etwas zu langweilig. Das größte Ärgernis bestand – nach meiner Auffassung – in den störenden Zwischen-Sequenzen. Man muß entweder nach Multiple-Choice-Verfahren vorgehen oder die „Schlag-zu-Variante" benutzen. Diese Art von „Action" ist nicht mein Geschmack, wenn sie in ein Adventure eingebaut ist. Und schon gar nicht, wenn man (beim IBM-PC) über die Zehner-Tastatur fighten muß!
„Wohl dem, der an seinem PC einen Stick eingekartet hat!„, kann ich da nur sagen. Wir hatten das Glück. Trotz alledem ist die „Kollisionsabfrage" des zu bewegenden Cursors bei INDY äußerst ungenau, so daß manche Gegenstände oder Personen als „Durchgang" oder „Regale" erkannt werden. „Wohl dem, der eine Festplatte sein Eigen nennt!", ist mein zweiter Ruf gen Himmel. Sechs (!) Disketten voll mit Daten wollen schließlich auch „bewegt", sprich: gewechselt, werden. Auch die deutsche Übersetzung ist nicht unbedingt das Gelbe vom Ei: Kinderdeutsch und grammatische Fehlleistungen (beispielsweise: „Ziehe großes Bild"; „drücke großes Bild"; „ziehe Statue"). Zur Ehrenrettung sei aber gesagt, daß auch die englischen Adventures hier und da ihre Macken haben – nur als Deutschsprachiger sieht man über Fehler nur zu oft „geflissentlich" hinweg. Nun komme ich zu meinem abschließenden Urteil in „Kastenform":

Positiv: Ansprechende Sounds, gute Story, kaum inhaltliche Fehler, Adventure in Deutsch, anständige Grafiken, Save- und Restore-Funktionen, „Hauptdarsteller" sichtbar, auch andere Charaktere animiert, durchaus interessant, für Adventure-Anfänger besonders empfehlenswert.
Negativ: Kein echter Parser, keine Möglichkeit, Befehle über Tastatur einzugeben, technische Mängel, keine dichte Atmosphäre, Adventure zu einfach zu lösen, störende „Action"-Sequenzen, keine „automatische" Angabe sichtbarer Objekte.

So sah **Bernd** INDIANA JONES:
Indiana Jones – ein Mann, ein Wort! Was weckt dieser Name für Erwartungen; und wie groß war die Enttäuschung, als Indy seinerzeit durch den von **U.S. Gold** nachgezeichneten Temple of Doom geisterte. Nun hat **Lucasfilm Games** einen neuen Anlauf unternommen – genauer gesagt ist es schon der dritte, denn **The last Crusade** erschien ja bekanntlich in einer Action- und einer Adventure-Variante.

Nach dem Anschauen des Action-Games schon reichlich enttäuscht, ging ich gemeinsam mit Torsten, Manfred und einem kräftigen Schuß Skepsis an die Adventure-Arbeit.

Umso mehr freute ich mich, daß sich meine Befürchtungen schon sehr bald als unbegründet erwiesen.

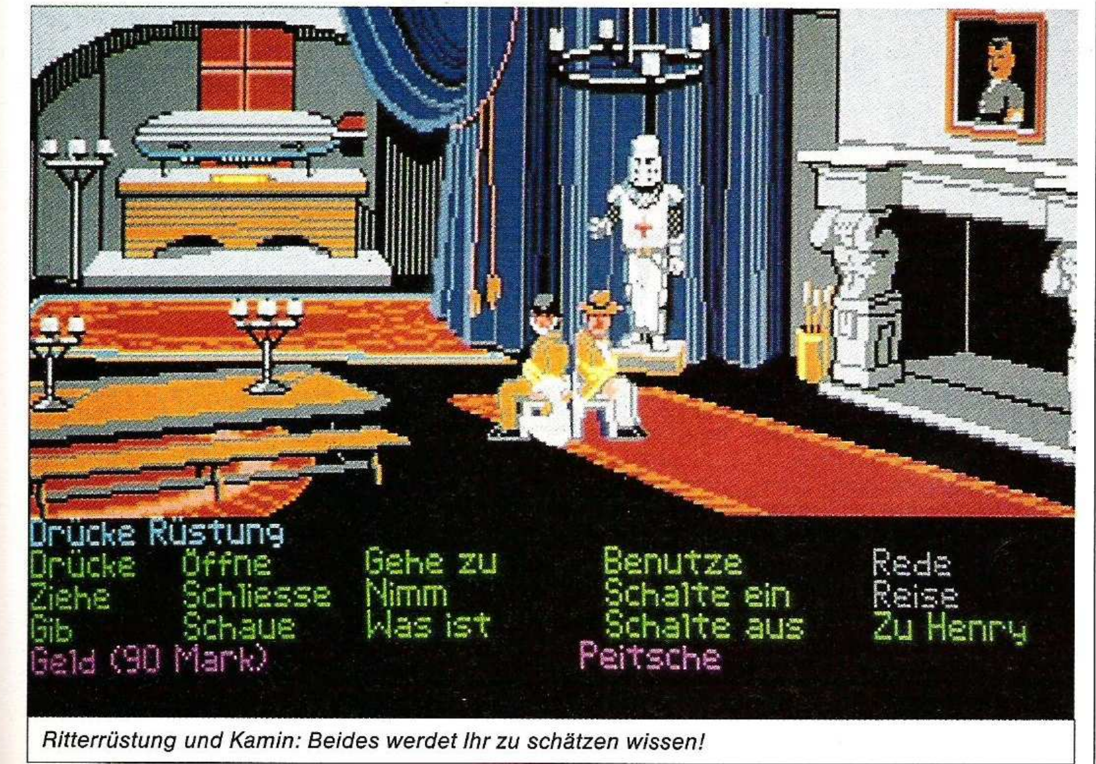
Denn: THE LAST CRUSADE ist ein Adventure, das den Spieler sehr schnell fesseln kann. Dies ist der, meiner Ansicht nach, außergewöhnlich dichten Atmosphäre zuzuschreiben – ein Vorzug, der sicher eines der wesentlichen Merkmale eines wirklich guten Abenteuerspiels ausmacht. Doch hat das Indy-Adventure auch seine Schwächen, so zum Beispiel die schon angesprochene **Labyrinthsequenz**. Da in diesem Abschnitt des Geschehens die Räume und Gänge vertikal und horizontal mitscrollen, ist es nahezu unmöglich, eine zuverlässige Karte zu zeichnen. So wird man sich ein ums andere Mal verlaufen und auf das Wiederfinden bereits betretener Örtlichkeiten mehr Zeit verwenden müssen, als nötig gewesen wäre. Hier hat, wie ich finde, LUCASFILM GAMES ein wenig an den eigentlichen Zielen eines Adventures vorbeigearbeitet; das Ergebnis ist, daß des Spielers Geduld auf eine unnötige harte Zerreißprobe gestellt wird.

Gleiches gilt für die **Kampfszenen.** Wenn man ihnen auch durch korrektes Vorgehen immer ausweichen kann, halte ich dieses Feature für keine besonders gute Idee. Denn so ganz einfach wird es nicht immer sein, das Richtige zu tun; und so ist es beinahe unvermeidlich, daß man nicht nur mit Köpfchen, sondern auch mit Muskelkraft ans Werk gehen muß. Auch dies ist ein Adventure-untypisches Element, mit dem ich mich nicht anfreunden konnte.

Kommen wir zum **Parser**, dem wohl gravierendsten Schwachpunkt des Programms. Ihr wißt bereits, daß alle Eingaben über ein Menüsystem erfolgen. Dies hat Zweierlei zur Folge:

Zum einen werden eingefleischte Adventure-Freunde die recht begrenzten Handlungsmöglichkeiten beklagen; andererseits aber wird das Lösen von Rätseln oft noch zusätzlich erschwert, und darin **kann** natürlich auch ein gewisser Reiz liegen. Ich für meinen Teil ziehe eindeutig Adventures vor, bei denen ich die Möglichkeit habe, Text einzugeben. Dennoch aber hat mich THE LAST CRUSADE schnell in seinen Bann gezogen, denn spannend ist das Spiel allemal, und das trotz der erwähnten Schwachstellen.

Die Schwierigkeit ist nicht zu hoch angesetzt, so daß Erfolgserlebnisse den Spielspaß erhalten; die ansprechende Grafik und die gute Animation tragen ein Übriges zu einem insgesamt gelungenen Programm bei. Mit Sicherheit die bisher beste Indiana-Jones-Versoftung, bei der vielleicht nicht nur Maniac-Mansion- und Zak-McKracken-Fans auf ihre Kosten kommen.



Ritterrüstung und Kamin: Beides werdet Ihr zu schätzen wissen!



Grafik	**9**
Vokabular	**6**
Atmosphäre	**9**
Story	**9**
Preis/Leistung	**9**

MIT INFOCOM

UNTERWEGS:

Programm: Journey (The Quest begins), **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Infocom, U.S.A, **Muster von:** 21

JOURNEY – *The Quest begins* ist das erste Produkt einer offenbar mehrteiligen Reihe sogenannter „Role-Play Chronicles", einer neuen Software-Entwicklung aus dem Hause **INFOCOM.** Der eben aufgeworfene Begriff bedarf natürlich erst einmal näherer Erklärung: Mit dem Entwurf des Spielkonzeptes für die „Role-Play Chronicles" ist es dem Infocom-Autor Marc Blank (*Zork*, *Deadline*, *Enchanter*) gelungen, die für Infocom traditionell qualitativ hochwertige textliche Untermalung mit Rollenspielelementen und schönen, detailreichen Grafiken des erst kürzlich ins Softwaregeschäft eingestiegenen Künstlers Donald Langosy gekonnt zu verbinden. Damit hat Blanc ein Spielgenre geschaffen, das, wie ich meine, die Fangemeinde von Infocom-Produkten enorm vergrößern wird, denn schließlich bieten die „Role-Play Chronicles" etwas für Rollenspielfans, für die Anhänger von Graphik-Adventures, und auch die alte Anhängerschaft wird sich an der textlichen Untermalung des Programmms sicher noch erfreuen können.

Die äußerliche Aufmachung des Programms ist noch ganz im altgewohnten Infocom-Stil, wenn auch die Software selbst einige Änderungen erfahren hat. Das heißt im Klartext: Es gibt wieder originelle Beigaben zur Spieldiskette, die wieder einmal durch keinen Kopierschutz geschützt ist, da der Spieler diese kopieren können muß, denn auf der Originaldiskette sollte nicht gespielt werden. Die Beilagen bestehen, neben einer kurzen und für die Beherrschung des Spiels eigentlich überflüssigen Anleitung, aus einer wunderhübschen farbigen Karte der Fantasy-Spielwelt und einem durchsichtigen Plastikstein in einem roten Samtsäckchen. Das letztere könnte eine materielle Abbildung dessen sein, was man am Ende des Abenteuers gefunden haben sollte, aber dazu später mehr. Während des Ladevorgangs wird man noch kurz mit dem Titelbild erfreut, das auch schon auf der Verpackung bestaunt werden konnte, und schon hat man den Spielbildschirm vor sich, der sich wie folgt aufteilt: Die Text- und Grafikinformationen nehmen etwa vier Fünftel des gesamten Bildschirmes ein, so daß für die Steuerleiste noch etwa ein Fünftel des unteren Bildschirmrandes verbleibt. Hier sind in einzelnen Spalten die Namen der Charaktere (bis zu 5) und deren jeweils mögliche Handlungen angegeben, die natürlich von Szene zu Szene variieren, und so dem Spieler stets einen der Szene angepaßten Handlungsspielraum gewährleisten. Außerdem befinden sich auf dieser Spielleiste noch einige andere Optionen, die man jederzeit anwählen kann, wie zum Beispiel die Lade- und Speicherfunktion für Spielstände oder die Druckeroption, mit der man den gesamten Textkommentar per Drucker aufzeichnen kann u.s.w. Im Spiel wird nun einer Gruppe von 4 Bewohnern eines kleinen unbedeutenden Dorfes die Aufgabe gestellt, nach dem großen Zauberer Praxix zu suchen, um diesen um Hilfe bei der Bekämpfung der übernatürlichen Bedrohung zu bitten, die Mißernten und andere Unannehmlichkeiten über das Land gebracht hat. Anfangs besteht diese Heldengruppe aus einem kleinen Zauberer, einem jungen Arzt, einem Schmied und einem Krämerlehrling. Man kann aber nach dem Einkauf von Proviant und einer Karte in einem kleinen Laden im heimischen Dorf durch einen Kneipenbesuch gleich noch einen fünften Mitstreiter gewinnen, der sich späterhin als ein sehr zuverlässiger Geselle erweist. Die erste Etappe des Spiels besteht also darin, sich einen Weg zu Praxix zu bahnen. Dies läßt sich aber nicht nach alter Rollenspielmanier fast ausschließlich durch rohe Gewalt bewerkstelligen, sondern hierzu ist in der Regel das Gehirn als ein steter Quell guter Ideen (?) einzusetzen. Zu Kämpfen kommt es nur in recht seltenen Fällen, und auch dann steht die Kampftaktik im Vordergrund. Den Kämpfernaturen unter den potentiellen Käufern sei dieses Spiel hiermit nicht sonderlich ans Herz gelegt. Wenn man Praxix dann nach allerhand Abenteuern, wie z.B. einem Besuch bei garstigen Unterwassergeschöpfen oder einer abenteuerlichen Flußüberquerung, endlich erreicht hat, bekommt man hier nun die eigentliche Mission des Spiels eingebrockt. Man soll nämlich allerhand Gemmen finden, mit deren Hilfe man im Finale den mächtigen Stein „Anvil" erlangen kann, welcher zur Bekämpfung des „Evil Lords", der trotz seines recht einfallslosen Namens selbstverständlich an allem Übel schuld ist, dringend erforderlich ist. Wenn man einigermaßen clever war, hat man bis zur ersten Ankunft bei Praxix auch schon einen Stein gefunden, nämlich den blauen Stein der Nixen. Nun macht man sich also wieder auf den Weg, um die anderen Steine zu finden. In der Gesamtbetrachtung ist gegen die erzeugte Fantasyatmosphäre nichts einzuwenden.

Auch gegen die Steuerung des Spielgeschehens durch Menüs ist im Prinzip nichts einzuwenden. Sie ist extrem komfortabel, hat aber leider auch ein kleines Makel; und zwar engt sie zuweilen den Handlungsspielraum etwas ein. So kann man sich zum Beispiel oftmals nicht mehr völlig frei in alle Richtungen bewegen, wenn man sich einmal irgendwo festgefahren hat und zu einem ganz bestimmten Punkt zurückkehren will, um dort nochmal etwas zu unternehmen. Es bleibt einem dann meist nichts anderes übrig, als gegen seinen Willen aufzugeben und in den „Musings" (Lösungstips) nach Hilfen zu suchen (diese kann man sichstets nach frühzeitigem Spielende zu Gemüte führen.) Auch bei den Lösungshilfen wäre noch ein kleiner Kritikpunkt anzuführen: Bei leichteren Rätseln reichen diese Hilfen in der Regel dazu aus, den Spieler auf die richtige Fährte zu führen, wenn es aber dann mal eine richtig harte Nuß zu knacken gilt, sind die Lösungshilfen dermaßen spärlich gesät und zudem noch dermaßen oberflächlich, daß man doch manchmal nahe daran ist, aufzugeben und einen freundlichen Oberfreak um Rat zu bitten (welcher aber auch manchmal nur ein Stirnrunzeln für einen übrig hat). Ich hätte es lieber gesehen, wenn die Lösungen schrittweise bis zur völligen Enthüllung der Wurzel des Übels gegangen wären (was uns auch die Kopfnuß in der nächsten Sonderausgabe erspart hätte! *uli*), aber man kann ja nicht alles im Leben haben, oder doch? Im großen und ganzen ist das Spiel aber ohne weiteres ein sehr unterhaltsamer, fesselnder, aber trotz der „Musings"-Option ein nicht gerade kinderleichter Softwarespaß, der sein Geld wert ist.

Peter Bachmann

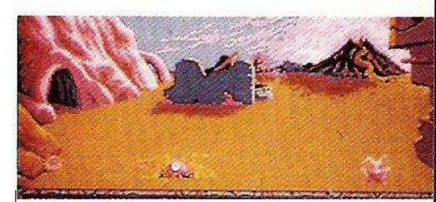
Grafik	**9**
Vokabular	**9**
Story	**9**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**8**

Foto: Amiga

Programm: Legend of Djel, **System:** Amiga (angeschaut), ST, IBM-PC, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Tomahawk, Frankreich, **Muster von:** 23.

Ein weiteres Grafik-Klick-Adventure kommt in diesen Tagen aus französischen Landen zu uns: **LEGEND OF DJEL** von **TOMAHAWK.** Es handelt sich hierbei um ein in Deutsch erarbeitetes Abenteuer-Spiel, das leider – um es vorwegzunehmen – technisch, grafisch und inhaltlich nicht zu überzeugen wußte. Die Story:
In der Gestalt des Gnomen Djel müssen Sie in einem Land vor unserer Zeit herumklicken, um im wesentlichen drei Probleme zu lösen: Die Tochter der Azeulisses finden, einen Zaubertrank für Theros zusammenbrauen und dem armseligen Kal das Gold für seine hungrigen Stammesbrüder zusammentragen.
De facto müssen Sie herumklicken, was das Zeug hält.
Im Anfangs-Menü sehen Sie in Ihrer Alchemisten-Küche einen großen Schreibtisch mit allerlei Gerümpel: Zu Beginn des Games können Sie lediglich die kleinen Statuen, die Ihnen Azeulisses und Kal gaben, das Hirn (steht fürs Inventory) und die Apotheker-Kruke (neue Lebensenergie!) benutzen. Andere Möglichkeiten, irgendwie ins Spiel zu kommen, sind die Ausgänge durch die Tür, durchs Fenster oder über eine astronomische Wandtafel, wo wir zunächst nur einen kleinen blauen Planeten bereisen können. Zu eben diesen machte ich meine erste Ausflugsfahrt:
Nach ein paar Sekunden Ladezeit erreiche ich eine recht pastellfarbene Welt, bestehend aus einer Höhle, einer Bodenvertiefung, einem Fragment einer Mauer sowie einem Vulkan. Klicke ich das Loch an, bekomme ich eine weitere Waffe für mein Inventory. Die Höhle wird von einem Nashorn bewacht, das mir den Eingang verwehrt. Es möchte gern ein Schmuckstück der verlorenen Tochter haben, was ich aber leider noch nicht besitze. So beklicke ich mich zurück zur Hütte (unten im Screen eingeblendet) und bin wieder im Alchemisten-Menü. Nun spuckt eine Staffage im Raum zwei neue Symbole auf die Wandtafel. Ich wähle das rechte und gelange in eine Geisterstadt. Dort erklicke ich mir das Diadem der Tochter, das ich für ganze 40 Goldstücke erstmal erfeilschen muß. Ansonsten geht auch hier nichts mehr, so daß ich mich wieder zu meinem Schreibtisch begebe.
Die verlorene Kraft wird durch das Herunteroktaven des Klicktons deutlichgemacht. Klingt der Ton des Klicks ziemlich dumpf, muß ich die Kruke zu einem Drittel leerklicken. Mache ich dies nicht, fallen 16 tons auf mich, das Spiel ist zuende, und man muß neu booten.
Das letzte der Symbole hat es mir angetan. Vielleicht erfahre ich nun mehr über die Qualitäten des Programmes? Weit gefehlt! Was mich hier erwartet, ist ein Typ, dem ich die Landschaft umgestalten muß. Da dies mir als Dipl.-Ing. der Stadt- und Landschaftsplanung nicht schwerfällt, löse ich das Verschiebe-Spielchen von sechs bestimmten Elementen in die gewünschte Reihenfolge lokker innerhalb von 37 Minuten. Danach taucht der Typ mit seinem Zwillingsbruder wieder auf und fordert mich, trotz der vor mehr als einer halben Stunde versprochenen Hilfe, zu einem Fight auf. Ich Idiot lasse mich darauf auch noch ein und ernte gehörigen Energie-Verlust.
Gefrustet zuhause angekommen, klicke ich mir die kleinen Statuen an. Auch hiernach passiert nicht allzuviel: Eine Aufgabe lösen – oder auch nicht – und husch zurück ins Haupt-Menü. Irgendwann nach einigen Fehlversuchen (16 tons, wenn Sie wissen, was ich meine!) zog ich mich zurück – und zwar endgültig!
LEGEND OF DJEL ist ein auf Effekthascherei und Firlefanz aufgebautes Adventure, das nicht den Ansprüchen moderner Adventurei gerecht wird. Hinzu kommen einige Ungenauigkeiten, eine dürftige technische Ausführung und eine nicht zu überbietende Wahllosklickerei. Das Game ist durch die vielen primitiven Einzel-Sequenzen dermaßen zerrissen, daß Theseus' roter Faden schon nach wenigen Sekunden von TOMAHAWK durchtrennt wurde. Fazit: LEGEND OF DJEL ist ein lieblos unperfektes Adventure, das zudem augenscheinlich noch nicht ganz fertig ist. Wie heißt es doch in der Anleitung unter „Wie können wir Ihnen noch dienen?":
„... Falls sich trotz mehrfacher Kontrolle dennoch ein Fehler eingeschlichen haben sollte oder Sie **Verbesserungsvorschläge** zu diesem Spiel haben, zögern Sie nicht, sich mit uns in Verbindung zu setzen. Die **Abänderungen werden der nächsten Ausgabe des Spiels beigefügt."** Na dann ...

Manfred Kleimann


Die Welt der Djel.

Grafik	**5**
Vokabular	**Klick!**
Story	**6**
Atmosphäre	**2**
Preis/Leistung	**2**



PFUI DEIBEL – DIE ZWEITE

Programm: Manhunter 2 – San Francisco, **System:** Atari ST (getestet), IBM & Kompatible, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** 7, 21.



In den Straßen von San Francisco heißt es, . . .

So schnell ging's beim amerikanischen Hersteller **SIERRA ON-LINE** schon lange nicht mehr mit dem obligatorischen Nachfolger eines seiner Action-Adventures. Die Rede ist von **MANHUNTER 2 – SAN FRANCISCO**, der Neuauflage des in Ausgabe 5/89 getesteten Programmes *MANHUNTER*. Schon damals mußte Bendrik Muhs dem Adventure eine „gewisse" Härte, sprich knallharte Brutaltität, vorwerfen, die sich vor allem in den äußerst detaillierten „Horrorbildern„ zeigte. Nun mögen die vorherigen Sätze etwas übertrieben klingen, an der Tatsache an sich, daß nämlich die Programmierer bei dieser neuen Adventure-Reihe stark von dem bei SIERRA ON-LINE sonst gängigen Sarkasmus abgewichen sind, ändert es wenig. Auch der nun zum Test anstehende Nachfolger weist wieder jene harten, „verabscheuungswürdigen" und „jugendgefährdenden" Elemente auf, die bei MANHUNTER 1 die Kritiker auf den Plan riefen. Doch erinnern wir uns noch einmal kurz an die Spielstory:

Wir schreiben das Jahr 2004, also genau zwei Jahre nach der großen Invasion der Orbs in New York. In der Metropole herrschte seitdem ein heilloses Chaos gepaart mit Angst und Schrecken innerhalb der Bevölkerung, die sich dem Druck der Außerirdischen nicht mehr gewachsen sah. Um den Plan der Errichtung eines totalitären Staatsgefüges zu verwirklichen, pflanzten die Besatzer jedem menschlichen Wesen eine Art Minisender in den Kopf ein, der zu jedem Zeitpunkt genaue Auskünfte über Aufenthaltsort etc. geben sollte. Doch zu allem Übel erwiesen sich jene Sendeanlagen als fehlerhaft, dergestalt, daß sie zwar immer den genauen Ort eines Menschen angaben, nicht aber dessen Identität. Doch schon bald besannen sich die Kolonialherren einer neuen Idee, indem sie die sogenannten Manhunter (Menschenjäger) erschufen. Diese rekrutierten sich zumeist aus menschlichen Kollaborateuren, die ein gemeinsames Spiel mit den Orbs trieben. Der Spieler schlüpfte nun in die Rolle eines solchen Manhunters, mit der Aufgabe versehen, Jagd auf „staatsgefährdende" Elemente zu machen.
Selbstverständlich sollte dieser Killerjob nur als Deckmantel benutzt werden, um sich der eigentlichen Bedrohung der Menschheit, den Orbs, zu entledigen. Im ersten Teil wurde zwar nichts aus einer groß angelegten Rebellion gegen die Orbs, was aber im zweiten Teil schon ganz anders aussehen kann. Diesmal gilt es nämlich, einen gemeingefährlichen Killer zur Strecke zu bringen, was den Spieler nach einer wilden Verfolgungsjagd in das sonnige San Francisco führt. Dort solltet ihr neben euren „unwichtigen" Aufgaben als Manhunter (bei Versagen winkt der Tod) das Hauptaugenmerk eher auf die Aktivitäten der Orbs richten, die sich nach und nach als extrem menschenfeindlich erweisen...
Am eigentlichen Spielaufbau hat sich nichts Wesentliches verändert, zum Leidwesen des Spielers, wie man ziemlich bald feststellen wird. Wie schon im ersten Teil erfolgt die Steuerung nicht etwa über Tastatur, sondern via Grafik-Icons. Einerseits weist sich eine derartige Handhabung als äußerst komfortabel aus, jedoch gelangt man bald zu der Erkenntnis, daß der Computer die eigentliche Hauptarbeit übernimmt, man selbst aber zum „ewigen" Zuschauer degradiert wird. Lediglich von Zeit zu Zeit gilt es, einen Tastendruck zu vollführen, um die automatische Handlung wieder auf Hochtouren zu bringen. Gegenüber *MANHUNTER 1* lassen sich aber dennoch einige Verbesserungen erkennen, obwohl man vom Idealzustand immer noch meilenweit entfernt sein dürfte. Unter einem interaktiven Adventure, wie SIERRA ON-LINE seine Produkte hochtrabend anpreist, stelle ich mir jedenfalls etwas anderes vor.
In puncto Grafik könnte ich eigentlich die Kritik aus dem Bericht zu *MANHUNTER 1* wortwörtlich übernehmen, da sich die Programmierer wieder einmal die unendliche Mühe machten, die PC-Grafiken 1:1 zu konvertieren. Aber auf derartige Reinfälle hat man sich als Atari-ST-User bei SIERRA-Produkten ja mittlerweile eingestellt. Die Grafiken an sich fielen allesamt recht nett aus, wenn sich die Geschmäcker über das Dargestellte auch streiten mögen. Ansonsten präsentiert sich MANHUNTER 2 auf dem Atari ST als ein typisches Mittelklasse-Adventure, dem man die Abstammung vom PC immer noch ansehen kann.



. . . ständig auf der Hut zu sein (Foto: ST)

Trotz alledem dürften Adventurefreunde, die auf etwas brutaler angehauchte Knobeleien stehen, voll auf ihre Kosten kommen. Allein schon die drei Disketten, auf denen MANHUNTER 2 – SAN FRANCISCO Platz fand, lassen den Umfang dieses Adventures erkennen, der den Käufer erwartet. Gegenüber anderen SIERRA ON-LINE-Produkten weiß sich dieses Game allerdings nicht zu behaupten.

Torsten Blum

Grafik	6
Story	9
Vokabular	Icons
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	7

UND DIE KUGEL ROLLT



IM BLICKPUNKT

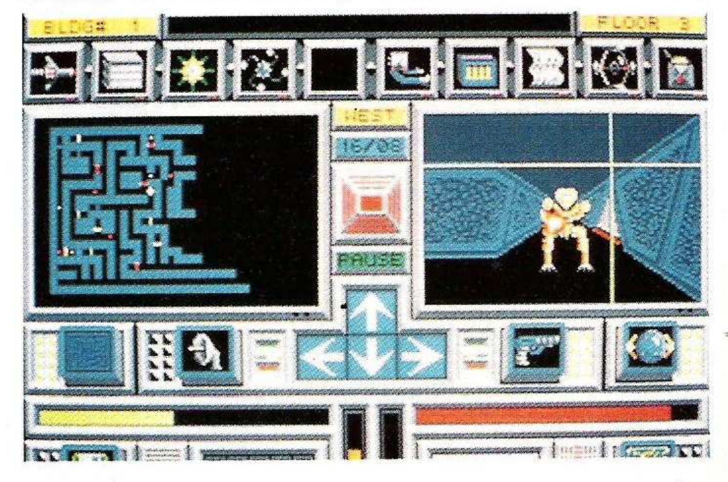
ART EDITION, das deutsche Denk- und Strategiespiellabel von **ARIOLASOFT**, hat ein neues Programm in der Mache. **QATBOL**, so der Name, verbindet Strategie- und Actionelemente zu einem zumindest in der Vorabversion etwas langatmigen Kreiselspiel.
So, das erkläre ich jetzt. Auf dem Bildschirm befindet sich ein Spielfeld mit Löchern, Punkten und Kugeln drauf. Es gibt zwei grundsätzliche Sorten von Kugeln: Spielerkugeln und Bonuskugeln. Der/Die Spieler muß/müssen nun versuchen, die Bonuskugeln innerhalb eines (abschaltbaren) Zeitlimits mittels der Spielerkugeln in die Löcher zu befördern. Sind alle Bonuskugeln von der Bildfläche verschwunden, müssen alle Bonuspunkte überrollt und schließlich auch die Spielerkugeln versenkt werden.
Erschwert wird dies durch eine beinahe unendlich träge Trägheit, welche dazu führt, daß die Spielerkugeln beständig um die Bonuskugeln kreise(l)n, die Joysticks quietschen und die Spieler fluchen. Rollt man dabei zufällig mal über einen Punkt, verschwindet dieser vom Spielfeld und taucht auf dem Punktekonto des Spielers wieder auf.
Während des Spiels stehen drei Sorten von Kugeln zur Auswahl (Metall, Gummi, Glas), welche sich selbstverständlich in ihren Eigenschaften unterscheiden. Wählt man mittels Knopfdruck im Spiel eine andere Art von Kugel an, ändert sich aber nicht nur die Steuerbarkeit. So versinkt die Glaskugel, kollidiert sie zu heftig mit dem Rand des Spielfels, im Boden, was seltsam und befremdend ist. Warum zerbricht sie nicht? Gut wäre es auch, könnte man direkt an der Kugel-Grafik erkennen, um welche Art einer Kugel es sich handelt, denn das ist oben bei der Lebensanzeige „codiert" angegeben – schaut man mal gerade hoch, regiert unten das Chaos.
Erwartungsgemäß trifft man in den späteren Levels des Programmes (64 Levels befinden sich auf der Diskette) auch auf spezielle Features wie Truglöcher, Beamer, Sprenger, Magneten und Ballfresser. Bei dieser Art der Steuerung wird da allerdings trotzdem kaum Spielspaß aufkommen können, selbst wenn man sich einen entsprechenden Adapter bastelt und vier Joysticks an seinen Amiga/Atari ST anschließt.
Erstaunlich ist an dem Programm zumindest die Tatsache, daß man es trotz der geringen Anzahl von Objekten auf dem Bildschirm geschafft hat, ein dezentes Ruckeln einzuarbeiten – Kompliment!
Aber, aber, ist ja nur die Vorabversion, wird ja noch dran gearbeitet! Kein Urteil, alles nur ein gutgemeinter Rat. Warten wir's also ab, und hoffen wir, daß das Programm nicht zu einem absoluten Wucherpreis von 84,95 Mark in die Läden kommt! *uli*

DAY OF THE VIPER

Accolade's Rollenspieltrip

Ein Gebiet des Spielens, für das sich die amerikanische Company ACCOLADE bisher weniger interessiert zu haben schien, wird nun mit dem Action-Rollenspiel DAY OF THE VIPER erschlossen. Das Programm kombiniert tradierte Spielelemente mit einer äußerst gelungenen Maussteuerung und einer High-Tech-Story, was einige Zeit guter Unterhaltung bedeuten kann. Ob es das auch tut, wird sich rausstellen. Hier und jetzt geht es darum, das Ding vorab zu sehen.

Irgendwann in der fernen Zukunft hat es der Mensch fertiggebracht, eine biotechnische Rasse zu erschaffen, welche dazu gedacht war, schwere und gefährliche Arbeiten schnell, sicher und zuverlässig zu verrichten.
Einige Jahrzehnte, nachdem der Entschluß zur Durchführung des Projekts getroffen worden war, stellte man das erste Exemplar dieser Spezies, GAR, fertig – und es funktionierte furchterregend gut; bis es sich selbständig machte, die alte Frau über'n Kopf haute und sich eine riesige Armee von Killerrobotern bastelte, mit der es, technisch der Menschheit um ca. ein Jahrhundert voraus, die wichtigste Forschungsstation, auf der man zufällig gerade große Fortschritte in der Waffentechnik gemacht hatte, einnahm.
Guterweise war das automatische Verteidigungssystem, welches nun kaputt ist, doppelt gesichert. Es befindet sich nun auf fünfundzwanzig 3 1/2-Zoll-Disketten, welche sich in dem Gebäudekomplex befinden.
Jetzt lasse ich mal den Held der Geschichte auf die Bühne spazieren: Den Spieler nämlich! Er steuert seinen VIPER-Droiden durch die uneinsamen Gänge, muß die Disketten, einige Ersatz- und Zusatzbauteile für das gute Gerät finden und sich gegen die umherkreuchenden Horden zur Wehr setzen.
Gesteuert wird das Ganze komplett mit der Maus, und das nicht schlecht. Ich hatte die komplette Spielsteuerung nach fünf Minuten intus, ohne auch nur einmal in die Anleitung geschaut zu haben. Ich kann nur sagen: Vorbildlich! Mit der rechten Maustaste kann man sich jedes anklickbare Bildschirmfeld benennen lassen, während man mit der linken Taste die einzelnen Aktionen ausführt.
So kann man Gegenstände aufnehmen und benutzen, den Schild des Roboters ein- und ausschalten (kostet nämlich Energie) usw. usf. – einfach alles!
Die Grafik des Programmes kann man allgemein als durchschnittlich bezeichnen. Hier bieten sich dem Spieler keine großen Besonderheiten, was aber durch die gute Spielbarkeit des Beta-Demos meines Erachtens wettgemacht wird. Apropos Spielbarkeit: Hat man im Spiel eine Begegnung mit einem der feindlichen Roboter, so erlebt man diese in Realtime, nicht rundenweise, wie man es ja bereits von anderen Programmen dieses Genres gewohnt ist. Ansonsten darf man rätseln, kombinieren und Treibstoff für seinen Robbi zusammensuchen, denn schließlich hält das gute Zeug nicht ewig, und das ist ein Problem, da man nur den einen Roboter hat. Versagt man, muß man neu anfangen oder einen älteren Spielstand laden, wie man's gewohnt ist.
Positiv am Spiel sind auch die Soundeffekte, die gut, den Spieler nicht nervend, an passenden Stellen Verwendung fanden. So zumindest in der Fassung für den Atari ST. Was ansonsten noch kommt, bleibt abzuwarten. Man darf gespannt sein! **uli**




KNALLIG, PFIFFIG,
EINZIGARTIG.
EINFACH SPITZE!
Ghostbusters II
TM
SEGA
SEGA
POWER DRIFT
ALTERED BEAST
ALTERED BEAST™ POWER DRIFT™, GALAXY FORCE™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES Ltd. This game has been manufactured under licence fom SEGA ENTERPRISES Ltd., Japan.
© SEGA 1988, 1989
Marketing: Activision Deutschland, ein Tochterunter nehmen der Mediagenic GmbH. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
© 1988 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC ALL RIGHTS RESERVED.
ACTIVISION
GALAXY FORCE

LIVING IN A BOX

Schwanengesang: Das war sie, die letzte PC SHOW in London

Zum zwölften und letzten Male trafen sich Hard- und Software bei der wohl berühmtesten Show dieser Art in London. Bis 1987 fand die Ausstellung, bei der die Non-Plus-Ultrae in den Bereichen Modern Technology, Hardware, PD-Soft und kommerzielle Games fürs Weihnachtsgeschäft feilgeboten wurden, im Kensington Olympia statt. Im vergangenen und in diesem Jahr wählte man das Exhibition Centre Earl's Court, eine kleinere Halle, zum Austragungsort der wichtigsten Computershow Europas. Vom 27. September bis zum 1. Oktober hatten Aussteller, Besucher, Händler und die Presse die letztmalige Gelegenheit, die PC SHOW in dieser Form zu bewundern. Der obligatorische Hinweis „See you next Year for the PC SHOW" war in den „Heiligen Hallen" nicht auszumachen; außer in der offiziellen Katalogschrift zur Messe. Dennoch: Es wird weitergehen! Man merke sich schon jetzt den neuen Termin: 13.-16. September 1990; Earl's Court; THE EUROPEAN COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW. Mehr dazu in ein paar Minuten!



Eine Reportage von MANFRED KLEIMANN

SPOTLIGHT ON COMPUTING SOLUTIONS

Der Eindruck:
Ganze zwei Tage nur hatten die User, die Kunden und Geldbringer, die Möglichkeit, sich von den neuen Produkten zu überzeugen. Das Gedränge am Samstag und Sonntag machte – nicht nur für die Presse, sondern auch für die Fans – die „Orientierung" nicht gerade einfach. Obwohl die Zahl der Aussteller (bedingt durch enorm hohe Kosten für Stände, Kästen und „Boxen") im Vergleich zu 1988 noch drastischer zurückging, habe ich nach wie vor feststellen können, daß ich das Merkwürdigste gesehen habe, was die Software-Welt dem staunenden Geiste zeigen kann. Ich habe es erneut gesehen und staune noch immer – noch immer starrt in meinem Gedächtnis diese glitzernde Welt der Soft-Plastik-Plakat-Stände und dazwischen der drängende Strom lebendiger Menschengesichter mit all ihren bunten Leidenschaften, ihrer grauenhaften Hast nach Infos, Games und Stickers. Die PC SHOW – sie ist entsetzlich. Sie ist toll. Ich bin konfus und verdreht. Sie wird zum grandiosesten und kompliziertesten Ungeheuer. In den Tagen, wo sie der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird, geht es um mich herum wie in einem Strudel, alles dreht sich und reißt mich fort – Menschenwogen rauschen umher. Dies war schon immer so, und es muß auch so bleiben. Schade wär's, wenn die Atmosphäre durch Verbannung der Kids und Fans geschmälert würde!

In Earl's Court wurde deutlich, daß sich mehr denn je eine Monopolisierung im Software-Bereich vollzieht. Die Anzahl der Aussteller war geringer als noch im Vorjahr. „Kleinere" Häuser, die alles daransetzten, um sich zusammen an einem Stand zu „vereinigen", haben enorme Schwierigkeiten, die Kosten für eine eigene Präsentation vor Ort aufzubringen (geschätzte Kosten für 'nen mittelgroßen Stand: Etwa 12.000 DM). Manch einer – und deren gab's mittlerweile 'ne ganze Reihe – hatten sich in den umliegenden Hotels Suiten gemietet. Diese sind zwar luxuriös, kosten aber – mit erstklassiger Verpflegung – nur etwa ein Drittel des „standesgemäßen" normalen Standes.

Einige andere Companies sicherten sich Versammlungsräume in der oberen Etage des Earl's Court Exhibition Centres, um zumindest „in der Nähe" des Geschehens zu sein.

Somit wirkte diese – wohl letzte – PERSONAL COMPUTER SHOW wie ein zerrissenes Gebilde, das den zentralen Focus, den Marktgedanken schon längst aufgegeben hatte.



Die Facts:

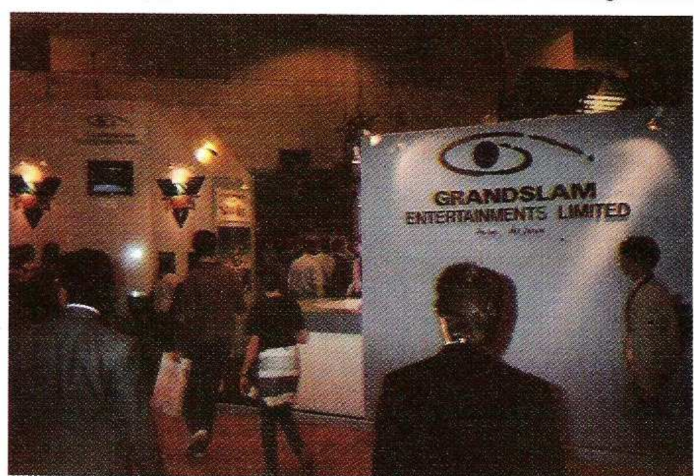
Die 89er PC SHOW teilte sich in drei Bereiche auf – „Business Hall" (moderne Technologie, Hardware), „Centre Hall" (Anwendungen; Public-Domain-Soft) und „Leisure Hall" (Spiele-Software). ASM konzentrierte sich selbstredend auf die insgesamt 74 Aussteller im „Games Department". Mal abgesehen von einigen „Großverdienern" hieß das Motto für den „Normal-Aussteller": LIVING IN A BOX!!!
Einige andere hatten Versammlungsräume im Exhibition Centre geordert, und einige weitere sich in Suiten der umliegenden Hotels eingemietet, so daß ASM die geschätzten 100 verschiedenen Firmen aufsuchen konnte.
Der Trend der Software der 90er Jahre wurde deutlich sichtbar: Der Amiga ist auf dem Vormarsch. Der PC folgt dahinter. Der Atari ST, trotz seiner neuen „enhanced machine" (STE), geht so langsam aber sicher auch in England den Bach runter. Im 8bit-Bereich hat der Spectrum mittlerweile an Boden verloren, gilt aber auf der Insel noch als Zugpferd Numero eins.
Konsolenmäßig war nicht viel los. Lediglich **SEGA** bemühte sich um eine – wie ich meine – ordentliche Präsentation, während die Zahl der Grauimporteure für die **PC-ENGINE** um einen weiteren gestiegen ist. **Robert Stallibrass** von **ACTIVE DISTRIBUTION** geht davon aus, daß „die von uns selbst erweiterte Engine, namens **PC-ENGINE PLUS**, wesentlich bessere Grafikmöglichkeiten bietet. Wir werden versuchen, in England und Europa ein starkes Netz aufzubauen!"
Was noch auffiel: Fast jeder Hersteller bemüht sich um ein Fußball-Game. Der Grund liegt auf der Hand: Die WM 1990 in Italien.

Messe-Splitter:

... im kommenden Jahr wird es eine etwas andere Art von PC SHOW geben. **Terry Pratt** vom Zeitschriften-Giganten **EMAP** dazu: „Vom 13. bis 16. September 1990 werden wir hier in Earl's Court die **EUROPEAN COMPUTER ENTERTAINMENTSHOW** starten. Zwei Tage davon sind für Business und Presse eingeräumt worden, während der Samstag und der Sonntag traditionsgemäß für die Besucher offengehalten wird. Unser Grundgedanke ist der, daß der Markt zunächst einmal weiter wachsen muß. Hinzu kommt das Faktum, daß eine klare Abgrenzung von Freizeit- oder Entertainment-Software gegenüber dem Hardware-Bereich vonnöten ist. Eine Belebung durch Anzeigen und Werbung in der Presse, übers Radio oders Fernsehen wird schon sehr früh angeleiert. Sicherlich auch interessant, daß die Kosten für die Stände unter Mithilfe von Sponsoren deutlich gesenkt werden können!"
... zwei Dinge, die ASM-Chefredakteur Manfred Kleimann in die Welt setzte: 1. Es ist nicht wahr, daß bereits 1990 eine PC SHOW anläßlich der „Leipziger Herbstmesse" abgehalten wird (noch etwas zu früh!). 2. Es ist wahr, daß er ab Mittwoch, dem 27. September, fast alle Aussteller, die ihm sehr nahe kamen, mit einem Grippe-Virus infizierte.



... einer aus der Großfamilie der **Woodroffe's** (Michael bekannt durch *Personal Nightmare*, Jesse bekannt als Musiker bei *Black Sabbath*) hat sich der Band um Ex-**Led Zeppelin**-Lead-Sänger **Robert Plant** angeschlossen. Manfred sprach mit Robert in einem Pub in Soho übers neue Album, das parallel zur Tour erscheinen wird. Robert wird mit seiner Truppe auch in Deutschland gastieren. Vor allem die Atmosphäre des Circus' Krone in München hat's ihm angetan. Wollen hoffen, daß die Tour nicht platzt: Bei der Frage nach einem Drink für mich kam auch er mir etwas zu nahe.
... **EPYX** verkauft nix mehr in den Staaten. Die Regale werden leergeräumt; die Produktion beschränkt sich zunächst, laut **Bob Katz** von **ATARI (UK)**, auf die Hand-Held-Konsole **ATARI LYNX**.
... nachdem sich Stewart Bell von **MICROPROSE** „entfernt" hat, gibt's gleich eine Neuerung: **ORIGIN** wird nicht mehr vertreten, dafür rückt **MINDSCAPE** in den Vertrieb.



DIE AUSSTELLER

OCEAN wartete wieder einmal mit einem spektakulären Stand auf. Passend zu ihrem neuen Game **THE UNTOUCHABLES** hatte man Cruiser-Cars der Marke Cadillac vor die Multimedia-Leinwand plaziert. Das Spiel folgt im wesentlichen dem Film, hat aber einige unschöne Szenen (Ballern auf einen Säugling im Kinderwagen ...) übernommen, die manch einem nicht gefallen werden. Für alle gängigen 8- und 16bitter; normale Preise. Mit **IVANHOE** präsentiert man ein Action-Spiel, das in Frankreich erstellt wurde. Leider Gottes hat es nichts mit den Stories „rund" um die Tafelrunde zu tun. Kein Adventure; pures Swordfighting-Game. Die Animation und die Grafiken sind ordentlich; es kommt vor Weihnachten noch für ST & Amiga raus; Preise: ca. 75 Mark. Mit **ADIDAS' GOLDEN SHOE** hat sich OCEAN wahrlich keinen Gefallen getan. Auch hier wird versucht, mit aller Gewalt eine Fußball-Simulation auf den Markt zu schleudern, um noch vorm Start der WM in Italien die schnelle „Domark" zu machen. Im Prinzip ähnelt es dem berühmten *MicroProse Soccer,* hätte aber ein paar eigene Features, die ich aber leider nicht „ausfindig" machen konnte. ST & Amiga; kommt „bald"; etwa 75 Mark. **LOST PATROL** ist eine Vietnam-Story, die in ein Strategie-Konzept gedrückt wurde. Man muß als verschollene Truppe den Weg zum rettenden Helicopter finden. Digitalisierte Bilder vermitteln einen *Cinemaware*-Eindruck; der Rest ist *PSS*-Grafik. Die Spielstärke war noch nicht überprüfbar. Für ST & Amiga, bald, ca. 75 Mark. Mit **F29 RETALIATOR** ist dem Manchester Haus ein guter Flugsimulator gelungen. Mit der US Airforce fliegen und ballern lernen. Gute Grafiken, einfache Handhabung und 'ne Menge Extra-Features. ST, Amiga & PC; bald; Preise: So um die 70 bis 85 Mark. **CHASE H.Q:** kommt als Coin-op-Konvertierung für fast alle Formate in unsere Wohnzimmer. In altbewährter Manier setze man sich ans Steuer eines Sportwagens (in diesem Falle ein Porsche) und gehe, besser: fahre, auf Gangsterjagd. Interessant, gute Grafik, schnell und auch soundmäßig interessant. **David Ward** von OCEAN wird zumindest zwei Games in Deutschland erst gar nicht anbieten. Die Verbannungsgefahr scheint zu groß zu sein. So kommen wir nicht in den Genuß von **CABAL** und **OPERATION THUNDERBOLT.** Auf meine Frage, warum es von OCEAN nur wenig PC-Produkte gäbe, meinte David: „Der PC-Markt ist für uns 'horrible'. Es gibt einfach zu viele Karten!" Mein Eindruck: Es liegt weniger an den Karten, als an dem Faktum, daß sich die „typischen" OCEAN-Ballergames am PC-Markt nicht behaupten können.



Der spanische Hersteller **MICRODIGITAL SOFT** kam mit drei Games zur Show. Auf dem mächtigen Stand von **DINAMIC** konnte man lediglich den **GRAND PRIX MASTER,** das neueste Abenteuer von *Freddy Hardest,* **MANHATTAN** sowie das Kriegsspiel **AFTER THE WAR** begutachten. Mittelmäßiger Stuff!
Etwas mehr Power, ob des großen Standes, hätte man sich von **KONIX** versprechen können. Zwar hatte man neben der „verrückten" Konsole noch einige Zusatz-Dinge auf den Tresen liegen, auch die Maschine plus Monitor und Gyn-Stuhl waren aufgebaut, doch man brachte es erst nach 28stündiger Verspätung fertig, zumindest **STAR RAY** (von **Hidden Treasures/Logotron** lizensiert) auf einem von insgesamt zwölf Monitoren zu zeigen.
Die brandneue Company **UNIVERSE** präsentierte mir einen Vorgeschmack auf eine gelungene Kombination aus purer Action und „echter" Adventurei. **RANDOLPH THE ROBOT** heißt der Held dieser Geschichte. **Herbie Wright** gab ASM die Gelegenheit, mit der deutschen



Julia Coombs – MICROPROSE



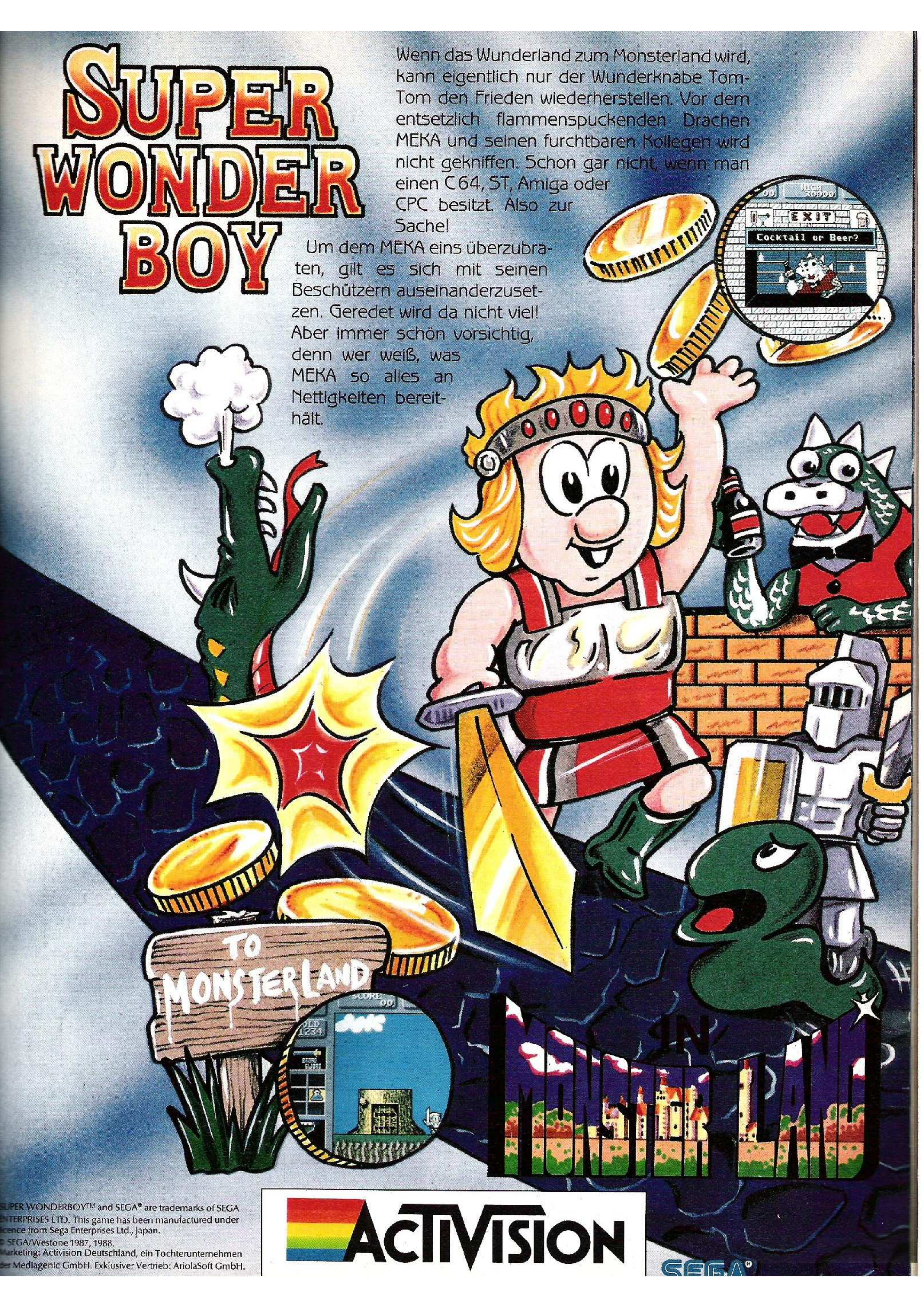
Henri + Christelle – INFOGRAMES



Marisa – ENTERTAINMENT INTERNATIONAL



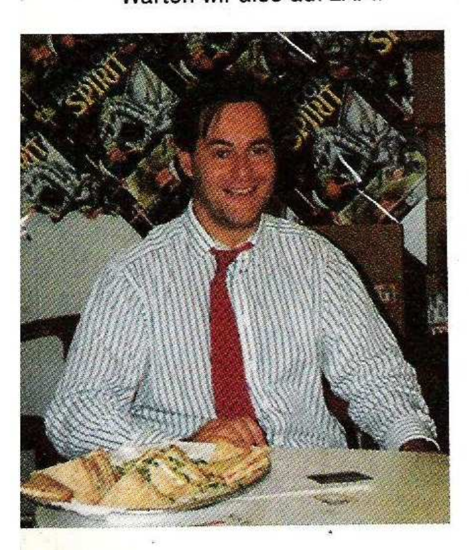
Mal Thomas – CDS


SUPER WONDER BOY
Wenn das Wunderland zum Monsterland wird, kann eigentlich nur der Wunderknabe Tom-Tom den Frieden wiederherstellen. Vor dem entsetzlich flammenspuckenden Drachen MEKA und seinen furchtbaren Kollegen wird nicht gekniffen. Schon gar nicht, wenn man einen C64, ST, Amiga oder CPC besitzt. Also zur Sache!
Um dem MEKA eins überzubraten, gilt es sich mit seinen Beschützern auseinanderzusetzen. Geredet wird da nicht viel! Aber immer schön vorsichtig, denn wer weiß, was MEKA so alles an Nettigkeiten bereithält.
EXIT
Cocktail or Beer?
TO MONSTERLAND
IN MONSTER LAND
SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan.
© SEGA/Westone 1987, 1988.
Marketing: Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.
ACTIVISION
SEGA

HIDDEN TREASURE + RANDOLPH

Software-Truppe **HIDDEN TREASURES**, die ich persönlich für die beste in unserem Lande halte, über das neue Game zu sprechen. Randolph ist eine Art von Spezial-Agent, der sich durch eine zauberhaft dargestellte Landschaft durchballern muß, um das Böse zu vernichten. Er kann Zusatz-Waffen finden, diese ebenso gebrauchen wie einen Raketen-Rucksack oder einen Gewalt-Feuerstrahl (Knopf länger gedrückt halten!). Randolph ist nicht nur schnell mit seinem „Finger", nein, er verfügt über künstliche Intelligenz, die er sogar einsetzt (ha). Der Adventure-Teil war zum derzeitigen Zeitpunkt leider noch nicht auf'm Screen, so daß wir uns wohl noch ein wenig gedulden müssen, bevor wir Euch das Game vorstellen können.

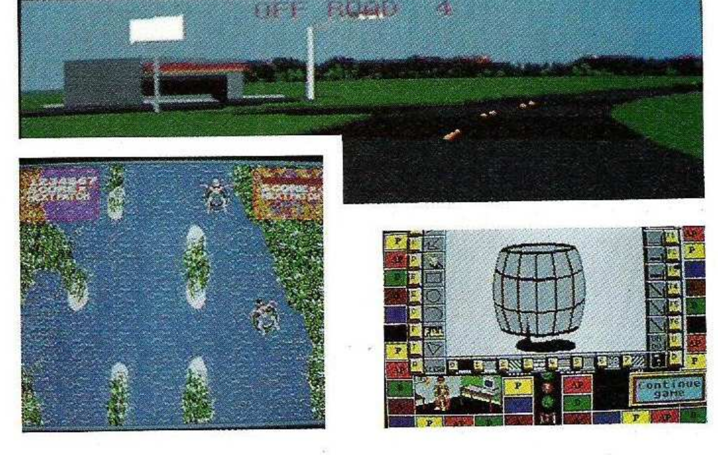
Das andere Programm, das Herbie uns zeigte, kommt von **ANDROMEDA**, bekannt durch *Tetris*. Mit **LÄPI** kommt wieder eine simple Spielidee auf den so von technischen und grafischen Finessen beherrschten Software-Markt. Die Aufgabe des Games ist simpel, die Ausführung äußerst kompliziert. Man bewegt einen mit einer Öffnung versehenen „Mittelstreifen", um blaue Kugeln ins Blaue und rote ins Rote zu schleusen. Warten wir also auf LÄPI.



Das Herzstück der **DOMARK/TENGEN**-Präsentation basierte auf der Arbeit eines Deutschen, **Jürgen Friedrich!** Nach seinem „Debut" für *Star Wars* wirkte und werkelte er an der Umsetzung des phantastischen Coin-Ops's **HARD DRIVIN'**. Kaum zu glauben, aber wahr, es handelt sich bei den Amiga- und ST-Versionen um ein Meisterwerk der Software-Geschichte!!! Die 8bit-Fassungen stammen von **Binary Design**. Manfred und Gabi verplemperten einige Pfunde am Spielautomaten, um die Umsetzung auf die 16bitter besser beurteilen zu können. Und: Es hatte sich gelohnt! **HARD DRIVIN'** von **DOMARK** ist zweifellos als eines der Highlights der Show anzusehen. Die Verantwortlichen des Londoner Hauses überlegen noch, ob man das fantastische Renn- und Stuntgeschehen mit einer Zwei-Stick-Option versehen sollte. Bei HARD DRIVIN' heizt man über englische Landstraßen, überholt langsamere Fahrzeuge und muß dem starken Gegenverkehr ausweichen. Gleich nach Startbeginn kann man nach der 60-Meilen-Beschilderung rechts abbiegen, um in die Stunt-Strecke zu gelangen. Zunächst nicht rasen, da man an einer Scheune heil vorbeikommen muß. Man achte auch auf die Kuh, die sich vor dem Gebäude befindet! Ab jetzt wird alles ganz anders: Mit vollem Speed gilt es, über eine sich gerade geschlossene „Tower Bridge" zu katapultieren. Erfolgt die Landung weich, geht's weiter im Text. Man sollte gelegentlich auch mal einen Gang zurückschalten, obwohl die Zeit unerbittlich gegen uns läuft, um nicht aus den Kurven getragen zu werden. Schließlich sehen wir vor uns einen Loop, den wir mit voller Galle anfahren. Rein in das Vergnügen, immer auf den Mittelstreifen achten, und die Fliehkraft wird's schon richten! Und: Wenn wir danach die Steilkurven gemeistert haben, erreichen wir einen Checkpoint. Durchfahren – und Extra-Zeit dazugewinnen... HARD DRIVIN' gibt's – inklusive ausgezeichneter Bilder, irrem Scrolling und ausgefüllter Vektorgrafik – ab dem 22. November für alle gängigen Rechner; Preise zwischen 65 und 75 Mark (16bit) sowie etwa 32 bis 45 Mark für die 8bitter.



Dominic freut sich über Gelungenes: HARD DRIVIN', TOOBIN' und DICTIONARY.



Nach dem in Britannien erfolgreichen Brettspiel **PICTIONARY** hat DOMARK eine Computerfassung erstellt. Getreu nach dem bekannten Schemata der „Montagsmaler" versuchen verschiedene Teams Begriffe zu zeichnen, die von den Kollegen erraten werden müssen. Für alle gängigen Rechner bereits jetzt auf dem Markt. Preise: Ca. 75 Mark für 16bit und „normale" für die 8-bit-Fassungen.

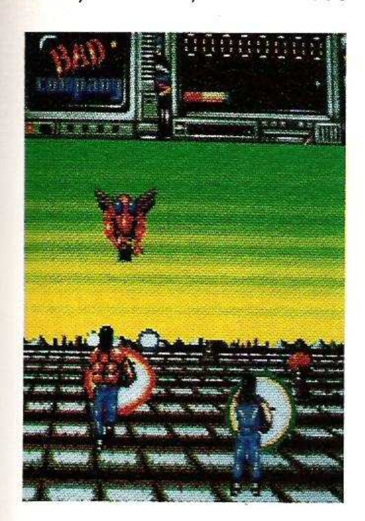
Ab November kommt eine weitere Spielhallenumsetzung in unsere Wohnzimmer: **TOOBIN'**. Mit dem Schlauchboot unterwegs, cruisen wir mal so eben den Amazonas, Yukon, Nil, Rio Grande und den Colorado ab. Klar, daß sich uns einige Hindernisse in den Weg stellen, aber der Spielspaß liegt gerade im geschickten Meistern von schier unwegbarem „Terrain"...

Weitere DOMARK/TENGEN-Neuheiten: **CYBERBALL** (futuristisches American-Football-Game; kommt im Januar), **ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS** (Zwei-Spieler-3D-Action im Comic-Stil; kommt 1990), **SHUFFLEPUCK CAFE** (Airhokkey der einfachsten Art, aber dennoch interessant), **WINGS OF FURY** (kommt im Januar und ist ein Shoot-em-Up, das sich den Zweiten Weltkrieg als Schauplatz ausgewählt hat) und **DRAGON SPIRIT**, das Drachen-Game, welches bereits auf dem Markt ist. DRAGON SPIRIT ist wohl das biederste Game in dieser Reihe – zu eintönig, wenig originell und vor allem viel zu langsam.

Für umgerechnet etwa 150 Mark bietet DOMARK das **BRODERBUND**-Programm **FANTAVISION** an. Mit diesem Werkzeug ist es möglich, sich seinen Thriller, Comic oder gar eigenen Film zusammenzubasteln. Erhältlich nur für Amiga und PC.

Michael Hayward hat sich „freigekauft". LOGOTRON LTD gibt es nicht mehr – **LOGOTRON ENTERTAINMENT** lautet der neue Name des Labels, das Michael als Managing Director betreut. In der Pressemappe heißt es: „Logotron Entertainment is a brand new company!"

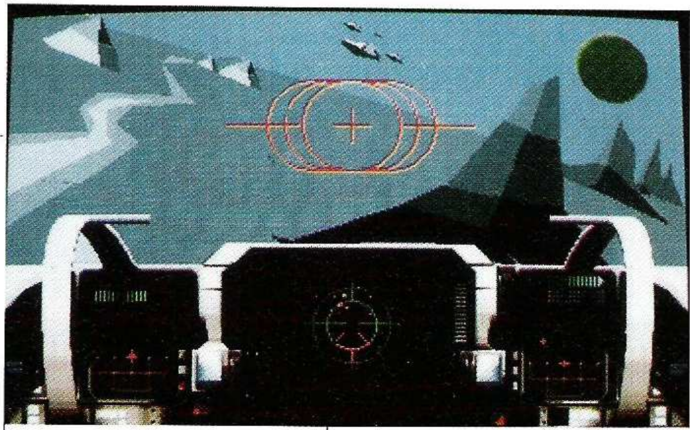
Etwas „verwirrend": Das erste Game dieses „neuen" Hauses heißt dagegen **BAD COMPANY**?!? Na ja, es geht bei BAD COMPANY (16bit; etwa 75 Mark) darum, sich aus



„schlechter Gesellschaft" zu befreien. Dies bewerkstelligt man nach *Space-Harrier*-Manier. Ebenso nicht gerade das, was einen vom Sessel haut. Genausowenig überzeugend und noch weniger originell erschien mir **STAR BLAZE.** Dieses Game geht so à la *Carrier Command* oder *Starglider II* ab. Ein Vektorgrafik-Spiel, das mit 3D-Shoot-em-Up-Elementen bestückt ist. Ca. 65 Mark für 16bit. Weitere „Plagiate" in Wort und Inhalt: **DEFENDER OF THE GROUND, RESOLUTION 101** und **WHIZZ!** Diese Titel sind noch under construction und werden uns erst im Frühjahr begegnen.

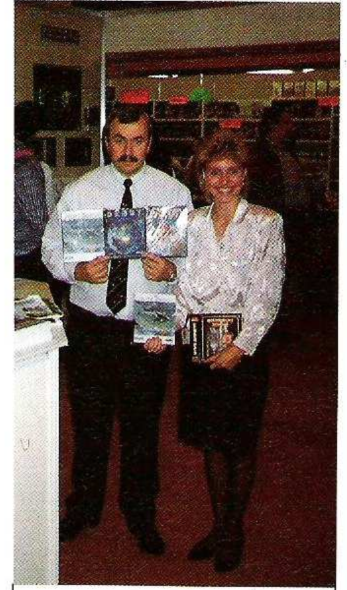
Bei **US GOLD** war wieder einmal der Focus der Ausstellung. Ein gewaltiger Stand plus einem Meeting-Raum in der oberen Etage. Vor dem Stand: Ein Ferrari F40. Diese knallrote Super-Karre sollte das neue Produkt **TURBO OUT RUN** unterstützen helfen. Dem Erfolg des Vorgängers *Out Run* folgend, das weltweit fast 750.000 Exemplare verkauft hat, bietet man ein Plus an Fahrzeug, ein Plus an schwierigeren Straßen sowie ein Plus an besserer Action. So jedenfalls liest es sich aus der Pressemappe gut an. Tatsächlich jedoch wird man mit dieser, wie ich meine, nur leichten Veränderung des OUT-RUN-Gedankens nicht das „einfahren", was man sich erwartet. Erhältlich noch vor dem Christfeste für alle gängigen Rechner.
Und was machen die anderen im Verbunde mit US GOLD? **LORICIEL** kommt mit drei verschiedenartigen Games zu uns. Zum einen hat man sich auf einen weiteren Flipper eingeschossen, der für ST, Amiga, Amstrad und PC bereits auf dem Markt sein soll, wenn Ihr diese Zeilen lest. **PINBALL MAGIC** heißt das Ding, das nicht mal übel ausschaut und gar eine „Tilt"-Funktion beinhaltet. **TRACK ATTACK** behandelt zum wiederholten Male eine Panzerschlacht (Amstrad, ST, Amiga und PC), während **SKWEEK II** Anfang '90 seinen lustigen und vermutlich erfolgreichen Weg gehen wird.
CAPCOM bringt mit **GHOULS 'N' GHOSTS** den lang ersehnten Nachfolger von *Ghosts 'n' Goblins!* Vor Weihnachten für ST, Amiga, C-64, Amstrad und Spectrum zu haben.
SSI macht weiter in der erfolgreichen Reihe der Strategie- und AD&D-Reihe. **POOLS OF RADIANCE, HEROES OF THE LANCE, HILLSFAR** und **CURSE OF THE AZURE BONDS** wird's bald für jeden Rechnertyp geben. Komplette Versorgung also garantiert. Die 1990-Sachen bestehen aus: **CHAMPIONS OF KRYNN** (Rollenspiel), **WAR OF THE LANCE** (Weiterführung der AD&D-Reihe) sowie **RENEGADE LEGION** (ein Weltraum-Ballerspiel!!!).
Mit **HEAVY METAL** meldet sich *Leaderboard*-Produzent **ACCESS** aus dem Totenreich zurück. Allerdings nicht mit einem sportlichen, nein, mit einem 3D-Panzerspiel. Simulation und Action sind m.E. gut verknüpft worden, so daß man sicherlich gespannt sein darf, was uns dieser Titel (kommt in den nächsten Tagen für alle gängigen Systeme) bringen wird!

MICRODEAL geht immer mehr in Richtung Modern Technology. Der einstige „Hoflieferant" von Dragon- oder QL-Software mausert sich, hat brandneue Technologien in seinem Repertoire. Mit **VIVA** (Kostenpunkt etwa 900 Mark) wird die Laserdisk- und interaktive Video-Geschichte um ein Kapitel erweitert. Mit diesem Gerät werden Träume wahr, Wordprozessors, Databases und selbst erstellte Trailers oder Inserts sind keine „Zukunftsmusik" mehr. Die Mindestkonfiguration für die VIVA-Story: Amiga 500 mit 1MB; AT mit 2MB und eine 1.2MB-Floppy plus einer 20MB-Festplatte, EGA-Karte und Microsoft Windows.
Wer seinen ST zu einem fast perfekten Synthesizer machen möchte, dem sei das 400-Marks-Produkt **REPLAY PROFESSIONAL** empfohlen. Fürs Geld erhält man einen Sample-Editor, einen Sequenzer (Drumbeat) und einen Midi-Synthesizer. Einen vierstimmigen polyphonen Synthesizer für den ST kann man auch etwas günstiger erwerben. Mit Hilfe des **QUARTET** ist dies nun möglich. Preis: Ca. 150 Mark.
Das einzige Game, das MICRODEAL vorstellte, hat es auch in sich: Das Shoot-em-Up in 3D mit hervorragenden Grafiken und enorm gutem Scrolling wird sehr bald von sich reden machen. Es handelt sich um ein Nachfolge-Programm eines Games, das wir alle nur zu gut kennen: **GOLDRUNNER IIID!** In dieser Space-Odyssee gilt es, acht verschiedene Missionen erfolgreich hinter sich zu bringen. Ein Game, das zu den besten dieser PC SHOW zählte. Erhältlich im November für Amiga & ST zum Preise von etwa 75 Mark.



Supergame – GOLDRUNNER III D.

Ein neues Label macht von sich reden. **GRANDSLAM** hat es ins Leben gerufen, warum, weiß keiner so genau. Es ist wohl schick und gehört zum guten Ton, eine Unterfirma zu gründen. So geschehen mit dem **SHADES**-Label, dem gleich zwei neue Games aufgebrummt wurden. Das erste in dieser Reihe nennt sich schlicht und einfach **TRIVIA.** Allein gegen die Uhr wird der Spieler versuchen müssen, die Fragen aus den Bereichen Kunst, Literatur, Freizeit, Sport und Unterhaltung zu mastern. Die Preise für diesen *„Pursuit-*Verschnitt" sind recht günstig. Für die 16bit-Versionen berechnet man etwa 47 Mark; für



Rod – INTERCEPTOR



Toni – HEWSON



Mike – HORRORSOFT

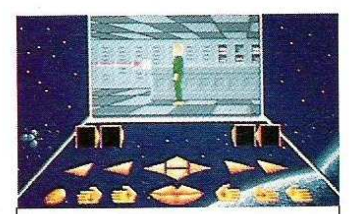
8bit-Varianten – je nach Datenträger – zwischen 23 und 32 Mark. Erhältlich in diesen Minuten. **TERRY'S BIG ADVENTURE** das zweite Produkt in der SHADES-Reihe. Es handelt sich um ein Jump-and-Run-Game der normalen Härte. Der Held der Geschichte, Terry, wurschtelt sich mit seinem Jo-Jo über insgesamt zwölf Level. Einfache Spielidee – große Wirkung? Warten's wir bis zum November ab. Erhältlich dann für C-64, ST & Amiga; normale Preise.



Bodo erwartet das Leder!

Ein weiterer Bekannter Manfred's unterstützt ein weiteres Fußball-Game: **BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER** (Originaltitel: GAZZA'S SUPER SOCCER) ist ein Game, das in die Fußstapfen des legendären *Matchday II* tritt. Aus verschiedenen Perspektiven, **natürlich** mit der Möglichkeit, den Keeper zu kontrollieren, wird das Spiel zu einem der Highlights dieses Genres werden. Auf dem Platz (Screen) wird deutlich, wer den Ball führt, wann ein Pass in den freien Raum geschlagen werden kann und wer als Striker das Leder in die Maschen haut (falls Bodo nicht seine Fingerspitzen noch dran hat!). Es handelt sich um ein interessantes Game, das seine Freunde finden wird! Der Hersteller **EMPIRE,** neu in diesem Business (und von **ENTERTAINMENT INTERNATIONAL** vertreten), stürzte sich auf vier weitere Games, alle von unterschiedlicher Art und Güte: **DR DOOM'S REVENGE** bringt uns zu einem Comic-Abenteuer, in dem wir selbst die Parts von SPIDERMAN und CAPTAIN AMERICA übernehmen müssen, um die Story zu beenden. Allerdings sind die Spielabläufe und die Grafiken nicht gerade das Gelbe vom Ei, so daß man leider nur biedere Hausmanns-Kost erwarten darf. Allen Freunden dieses Genres allerdings wird's allerdings munden.

Über **TIME** hatten wir zwar schon berichtet, hier aber noch ein paar Facts zu dem Adventure, das so sehr an *Krystal* erinnert: In über 100 verschiedenen Räumen und Plätzen treibt sich unser Zeitreisender herum, um das Amulett von Merlin zu finden. Eine teilweise hervorragende Animation über-



TIME auf 16 bit.

tüncht allerdings die mageren Grafiken und das einfache Gameplay. Leider keine allzuneue Spielidee, die – wie gesagt – stark an eine Mischung aus *Krystal* und *The Game of the Gods* erinnert. Erhältlich – bald – für ST & Amiga.

Für den deutschen Markt nicht lizensiert (obwohl mir **Dave Lester** von **IMPRESSIONS** etwas anderes erzählte!) ist **READYSOFT's SPACE ACE.** Es han-



DR. DOOM'S REVENGE

delt sich hierbei um einen auf dem Amiga abgedrehten Comic-Strip-Film – mit Sprachausgabe! -, bei dem man, ähnlich *Dragon's Lair* lediglich mal hier und da mit dem Stick eingreifen kann... Für Amiga & ST im November für stolze 150 Mark (voraussichtlich auch in Deutschland) erhältlich.

Aus der Programmierküche von **Oxford Digital,** die schon für andere Hersteller gearbeitet haben, stammt das Panzerschlacht-Game **TEAM YANKEE.** Basierend auf der Novelle von **Harold Coyle** werden die Zeilen des Buches auf den Screen gebracht. Die Story ist gut, die Ausführung eher simpel. Es ist ein 3D-Strategiespiel, das wir schon tausendmal zuvor gesehen haben. Nur etwas für Kenner der Materie.

Marisa und **Ian** präsentierten mir neben dem excellenten PC-**KNIGHT FORCE** noch zwei weitere Produkte aus der Reihe von **TITUS: DARK CENTURY** ist ein knallhartes 16bit-Shoot-em-Up-Game, bei dem es gilt, mit Hilfe von bis zu den Zähnen bewaffneten Vehikeln das Eindringen feindlicher Truppen auf Mutter Erde zu verhindern. Besonderheiten: Gesplitteter Screen; Zwei-Spieler-Modus; 3D-Grafik.

TITUS bemüht sich desweiteren auch, etwas gegen die Mafia zu unternehmen (spätestens hier merkt man, daß es egal ist, wer als Bösewicht oder böse Macht für eine Story herhalten muß!). In den Straßen von Long Island herrscht der Terror, sagt TITUS. Also muß in New York aufgeräumt werden; außerdem wurde auch noch der Chef des Geheimdienstes gekidnappt. So richten wir unsere Aufmerksamkeit auf die Befreiung des Bosses aus den Händen der Aliens, sorry, diesmal ja der Mafia... Action der normalen Art und Härte; nichts Umwerfendes. Auf dieses Game müssen die 16bit-Leute allerdings noch bis zum Januar warten. Ob's schwerfällt?

Einen Einblick in die Geschichte des englischen und internationalen Fußballs soll das Quiz-Spiel **SAINT AND GREAVSIE** von **GRANDSLAM** geben. Da das Spiel sehr auf den britischen Fußball zugeschnitten wurde, werden Manfred's Freunde **Pierre Littbarski** (ziert das Cover) und Fußball-Experte **Dave Günther** (übernimmt die Aufgabe der Schaffung einer deutschen Version) für eine „würdige" Umsetzung auf die deutsche **und** internationale Fußball-Geschichte sorgen. Erst nach Weihnachten soll und wird dieses Quiz die deutschen Ufer erreichen. Erhältlich für alle Rechnertypen.

Ein zweites Fußball-Spiel folgt auf dem Fuße: **LIVERPOOL** heißt es – und soll eine Simulation des berühmtesten englischen Clubs sein. Von THALION wird ab November ein Jump - and - Run - Labyrith-Spielchen auf den Markt sein, das sich **CAVES OF JAMBALA** nennt. Hier handelt es sich um eine alte Spielidee, die aufgemotzt und überarbeitet genau das ist, was es im Endeffekt sein wird: Ein meiner Meinung nach überflüssiges Game von minderer Qualität. Erhältlich bald für Amiga, ST und C-64.

Ein weiteres neues Label stellte sich der Öffentlichkeit vor: **LIGHT SOURCE.** Entgegen anderen Häusern werden hier Produkte für den ST & Amiga angeboten, die so um die 30 Mark kosten sollen. Die „Philosophie", die dahintersteckt, erläutert Firmensprecher **Che Guevara** (heißt wirklich so!): „Momentan arbeiten wir an verschiedenen Projekten für die 16bitter. Wir glauben, Software auch ohne aufwendige Verpakkung an den Mann bringen zu können. Deshalb können wir überhaupt nur zu einem Niedrigpreis anbieten. Wir stehen in Verhandlung mit einigen englischen Distributoren, weil wir gern von der Mail-Order-Geschichte abkommen wollen." Zwei Games sind bereits fertig: Für beide obengenannten

SPACE ACE von Ready Soft




TOWER OF BABEL
Tower of Babel ist ein neues komplexes Strategiespiel. Ort des Geschehens ist eine verzweigte Plattformanlage mit Türmen und Aufzügen – alles in solider 3D – Grafik und unter Anwendung neuester Licht – und Schattentechniken.
Übernehmen Sie die Führung von Robotern! Programmieren Sie diese so, daß sie Probleme und Puzzles bewältigen und mit anderen seltsamen Kreaturen (wie z.β 'Drücker', 'Zieher' & 'Greifer') interagieren können. Alternativ dazu haben Sie die Möglichkeit, den Spielablauf in Realzeit zu kontrollieren. Sie können so zu jedem beliebigen Zeitpunkt – wenn die Spielsituation es erfordert – in den Spielablauf eingreifen.
Für die Unternehmungslustigeren unter Ihnen wurde Tower of Babel mit einem kompletten Spieldesigner ausgestattet. Das erlaubt Ihnen, eine Plattform mit Türmen und Aufzügen nach individuellen Gesichtspunkten zu konstruieren. Nutzen Sie diese Chance und fordern Sie Ihre Freunde mit Ihrer eigenen kniffligteuflischen Konstruktion heraus!
Mehr als nur ein Spiel und mehr als nur ein Puzzle: TOWER OF BABEL eröffnet eine völlig neue Dimension der Strategiespiele!
Erhältlich für ST und Amiga.
Roonstraße 5 6503 Mainz-kastel Tel: 06134 22235
MICRO STATUS
Probleme? Rushware-Hotline
für alle MicroProse-Titel:
0 21 01 / 63 75 75
Mo. + Do. 15.00-19.00 h
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132,
4044 Kaarst, Tel.: 0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Rechnertypen gibt's **SCI-FI** und **NARCISSUS.** Bei beiden handelt es sich um „übliche" Action-Games mit wummenbewaffneten Guys, die das Böse in horizontaler Manier wegpusten. Dabei sind die Grafiken und das Gameplay nicht unbedingt „Budget-like"! Wer jetzt schon was über LIGHT SOURCE erfahren möchte, wende sich an folgende Adresse: LIGHT SOURCE, 4 Gisbourne Road, Bradley, Huddersfield, W. Yorkshire HD2 1SD, England.

Ein wahrer Wust an neuen Stoffen wurde uns auch von **Nadia** von **ACCOLADE** entgegengeschleudert. Die Games entstammen allesamt amerikanischer Federn und behandeln im großen und ganzen US-Themen. Bis auf wenige Ausnahmen sind die ACCOLADE-Games für ST, Amiga, PC und C-64-Disc bestimmt! Bei den **BAR GAMES** geht es um folgende Disziplinen: Bierglas-Schieben, Lügen-Pasch, Bullenreiten (US-mechanische Ausführung)



Hier: Nadja Singh

und der T-Shirt-Wettbewerb. Bei letzterem müssen die Girls (unter kräftiger Mithilfe der männlichen Spieler!) versuchen, ihre dünne Oberbekleidung so zu nässen, daß einige Konturen zum Vorschein kommen. Dazu läuft das Mädel zu den vermeintlich von oben gekippten Wasserfässern, um sich dort einen gehörigen Schwung abzuholen. Der Lohn

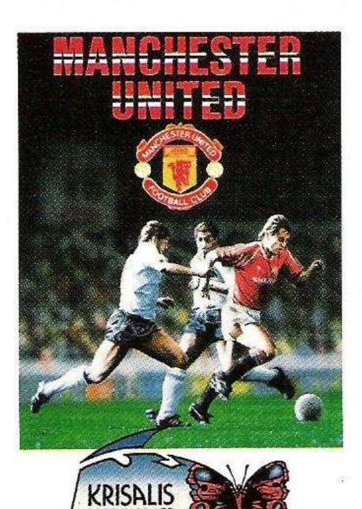


BLUE ANGELS von ACCOLADE

des Ganzen besteht in der Bewertung durch die Schiedsrichter, die besonders hoch greifen, wenn klare „Ansatzpunkte" unter dem T-Shirt zu ekennen sind. Für Feministinnen sicherlich nicht empfehlenswert. Die Grafiken sind – ich sah die PC-Version – brauchbar; das Gameplay selbst ist funny. Mal was anderes. Aber: So etwas in dieser Art hat es schon mal in anderer Form bei *Alligata* gegeben. Erscheinung: Für PC November; der Rest im neuen Jahr. Preise: 16bit ca. 75 und C-64 etwa 55 Mark.

Andere Titel: **BLUE ANGELS** (Flugsimulator mit Fighting-Option), **DAY OF THE VIPER** (Sci-Fi-Action; Roboter sucht die Galaxie ab); **DON'T GO ALONE** (Rollenspiel-Adventure in einem Geisterhaus; sehr interessant!!!), **HARDBALL II** (nur etwas für die Baseballkundigen; kaum Verbesserungen zum Vorgänger auszumachen); **CHAMPIONSHIP COURSES** und **INTERNATIONAL COURSES** (beides Zusatzprogramme für das *Jack Nicklaus Golf; neue Spielbahnen zum Nachladen, mehr nicht!);* **CALIFORNIA CHALLENGE** und **THE SUPERCARS** (außer für den ST schon jetzt zu haben, wenn man *Test Drive II – The Duel* „erweitern" möchte) Im Januar frühestens wird's noch die Nachladewerke **EUROPEAN CHALLENGE** (endlich auch mal auf der Autobahn fahren) und **MUSCLE CARS** geben; **POWERBOAT USA** (Rennsimulation mit 600-PS-Booten); **STEEL THUNDER** (blanke und biedere Panzerschlacht-Simulation); **THE CYCLES** (Nachfolge-Produkt von etlichen Motorrad-Renn-Spielen aus der Software-Geschichte) sowie **THE THIRD COURIER** (ein Spionage-Thriller als Rollenspiel-Adventure. Schauplatz: die "beiden" Berlins – Ost und West). Allgemeiner Eindruck: Viel Stuff um Nichts!

Jeremy Cooke meldet sich wieder zurück! Einer der „alten Hasen" des Business "kümmert" sich um zwei neue Labels (ja, das gibt's auch noch!), die sich anschicken, um die Gunst der Massen zu kämpfen. **BLADE SOFTWARE** und **KRISALIS.** Bei BLADE hatte ich das zweifelhafte Vergnügen, die 16bit-Versionen eines Maze-Games zu begutachten, das „lageplanmäßig" stark an *Hostages* erinnerte. Nur: Bei dieser Lageplan-Grafik blieb's dann auch! Das Ziel: Mit vier Leuten, die es zu bewaffnen gilt, einen Roboter in diesem Labyrinth zu vernichten. So muß man ihn aufspüren, seine wechselnden Positionen berücksichtigen und



mit Laserbeams auf den Metallkörper (sieht aus wie ein Mülleimer!) zu ballern. Das Game erwies sich als äußerst flopverdächtig, da Grafiken, Animation, Sound und vor allem das Gameplay nicht gerade von „jungen Eltern" ist. Ruckeln tut's auch gewaltig: Eines der schlechtesten Neuheiten der Show! Die Debut-Soft von KRISALIS, **MANCHESTER UNITED,** zeigte sich da schon besser in Szene gesetzt. Wie fast alle Fußball-Spiele der Vergangenheit wird das Hauptaugenmerk auf den Sponsor gerichtet – in diesem Fall der Renommier-Club aus Manchester. Gute Grafiken, gepaart mit „ekkiger" Animation wird auch die verrücktesten Fans des Volkssports Numero eins nicht gerade vom Hocker reißen. Bleibt nur noch abzuwarten, wie spielstark es ist. Näheres erfahrt Ihr in einer der kommenden ASM-Ausgaben.

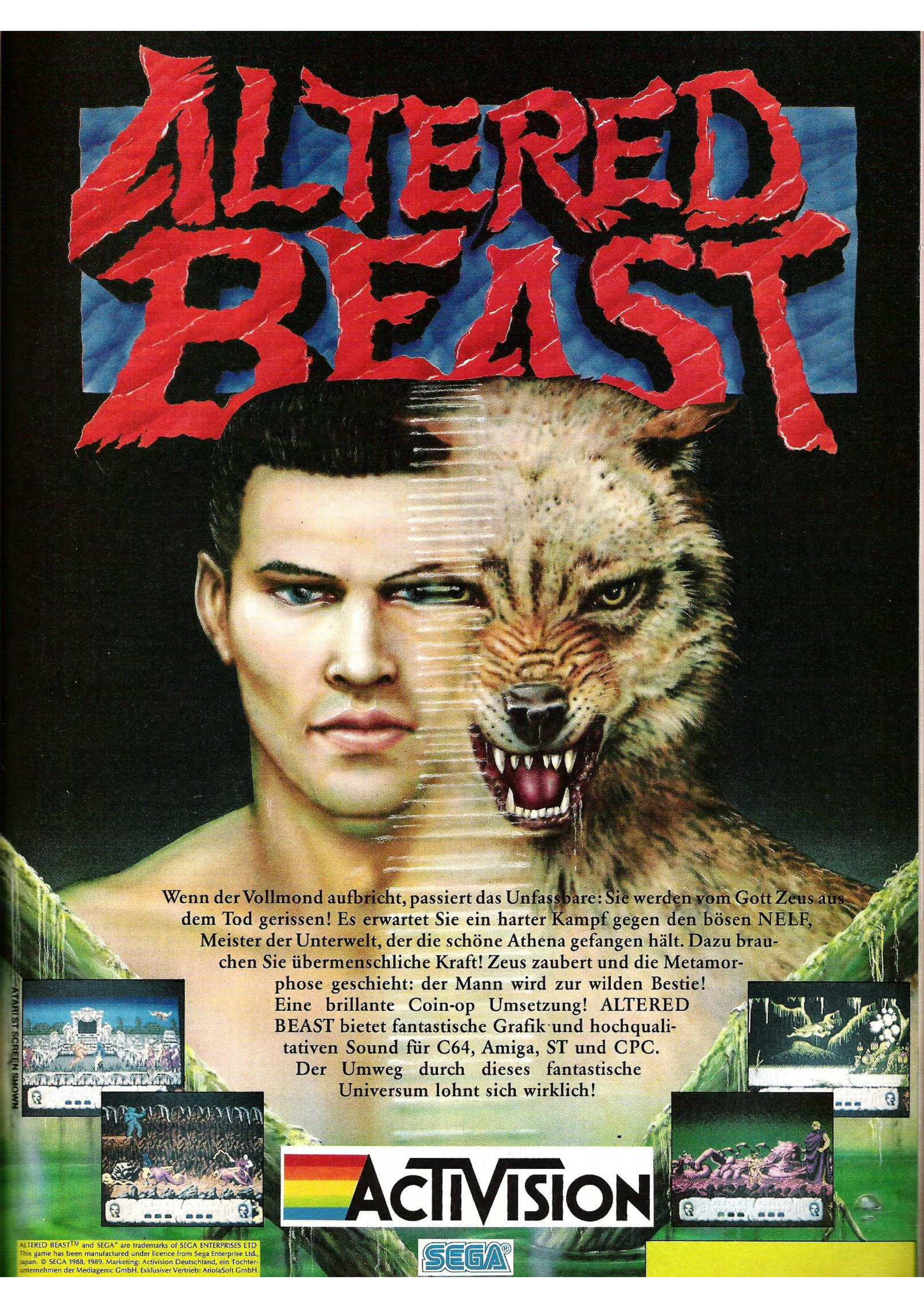
Bei **ELECTRONIC ARTS** gab's leider – ganz im Gegensatz zu den vorigen Jahren nichts entscheidend Neues. **Lesley Mansford,** Firmensprecherin und Trauzeugin meiner Frau, verwies mich auf die zahlreichen Umsetzungen von bekannten Games aus der E.A.-Range. Auch das vielumjubelte **HOUNDS OF SHADOW** ist noch nicht ganz im Kasten. Das Adventure im Stile des victorianischen Horror-Thrillers sollte aber dennoch bald unsere Ufer erreichen. Was den Inhalt, die Grafiken und die Idee angeht, könnte uns ein weiterer Knüller à la E.A. ins Haus stehen.
In derselben Suite im Gloucester Hotel erwartete uns E.A.'s Klient **INTERPLAY** (bekannt vor allem durch die *Bard's Tales*). **Brian Fargo,** gerade aus dem sonnigen Kalifornien eingeflogen, konnte uns von einem neuartigen Strategie-Game überzeugen, das sehr viele Features eines Rollenspiels beinhaltet. **DRAGON WARS** nennt sich dat Ding, welches wir vorerst nur auf dem Apple bewundern konnten. C-64-, Amiga- und PC-Versionen sollen nach Angaben von Brian noch vor Weihnachten zu uns stoßen. Über die Preise ist noch nichts bekannt.



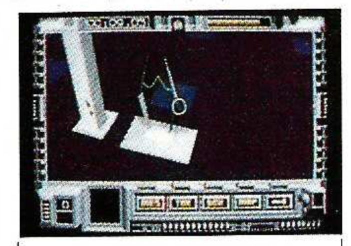
Und hier: Brian Fargo



Dragon Wars von Interplay


ALTERED BEAST
Wenn der Vollmond aufbricht, passiert das Unfassbare: Sie werden vom Gott Zeus aus dem Tod gerissen! Es erwartet Sie ein harter Kampf gegen den bösen NELF, Meister der Unterwelt, der die schöne Athena gefangen hält. Dazu brauchen Sie übermenschliche Kraft! Zeus zaubert und die Metamorphose geschieht: der Mann wird zur wilden Bestie! Eine brillante Coin-op Umsetzung! ALTERED BEAST bietet fantastische Grafik und hochqualitativen Sound für C64, Amiga, ST und CPC. Der Umweg durch dieses fantastische Universum lohnt sich wirklich!
ATARI ST SCREEN SHOWN
ACTIVISION
SEGA
ALTERED BEAST™ and SEGA* are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprise Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989. Marketing: Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.

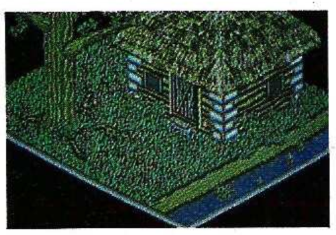
Ebenfalls in einer komfortablen Suite hatte sich **MIRRORSOFT** eingerichtet. **Tom, Peter, Sean** und **Cathy** versorgten ASM mit reichlich neuem und köstlichem Stoff (neue Produkte sowie ein warmes Buffet, wenn Sie verstehen, was ich meine!). O.k., setzen wir Prioritäten und konzentrieren wir uns zunächst einmal auf die Software (obwohl, ...das Essen war phantastisch)! Beginnen möchte ich mit dem „werkseigenen" **IMAGE WORKS**-Label: Das Highlight dieser Range ist zweifelsohne **INTERPHASE.** Zum Inhalt: In einer fernen Zukunft verbringen die Leute ihre Freizeit nicht mehr mit Musik, Videos oder Computerspielen (?!?), sondern mit digital aufgezeichneten Träumen. In einer großen „Träumerei" (Equivalent zu „Bücherei"!) werden jene Träume von einer fiktiven Regierung archiviert – zum Zwekke der Manipulation der Weltbevölkerung. Zum Ablauf: Der Top-Dreamer, der Held unserer Geschichte, erkennt diese Gefahr und beschließt mit seiner Freundin, das System zu knak-



Highlight-INTERPHASE

ken. Er kann und muß ins Labyrinth, um auf eigene Faust Stück für Stück zu zerstören. Die Freundin ist nur über ein telepathisches Kommunikationssystem mit ihm verbunden. Er selbst kann keinen Kontakt mit der Lady aufnehmen. Nun besteht die Aufgabe des Spielers darin, die Wege zu den entsprechenden Ausgängen für die Freundin freizumachen. Er muß einige Kontroll-Kameras ausschalten und Roboter in die Irre leiten. Mit seinem Gleiter kann er wichtige Energiedepots anfliegen und dort andokken. Einige „Nasties" kann, muß er aber nicht, vernichten. Nur: Auf die Restenergie sollte er achten. Diese kann er durchs Überfliegen von roten Toren auffrischen. Im Prinzip ist INTERPHASE ein überaus intelligentes Strategie-Spiel, wo die Hirn- mehr als die Finger-Leistung (an der Maus!) gefragt ist. Fazit: Gute Grafiken (ausgefüllter Vektorart), Zoom-Effekt und hohe Geschwindigkeit machen dieses Game zu einem Hit! Kommt im November für PC, Amiga & ST. Andere Titel in dieser Reihe sind: **CADAVER** (Rollenspiel im Mittelalter an-









Nachdem Manfred mit Cathy einige Drinks zu sich genommen hatte, begann die Präsentation! Oben: TV Sports Basketball, Cadaver und Dynamic Debugger. Unten: Terrarium und Blade Warrior. Trotz des oftmaligen Prostes gab's keine Irritationen!





gesiedelt. Der Spieler versucht, einen Massenmörder ausfindig zu machen; der „Name der Rose" läßt grüßen!); **DYNAMIC DEBUGGER** (Action-Adventure der üblichen Art; lustig aufgemacht; erinnert an alte *Mikro-Gen*-Tage!); **BLADE WARRIOR** (16bit-Game, das sich an Sword Fighting-Spielen orientiert; gute Grafiken; hieß übrigens zuerst PALLADIN); **THEME PARK MYSTERY** (Action-Adventure mit großartigen Grafiken!); **TERRARIUM** (*Kristal*-ähnliches Action-Adventure, wobei die Grafiken und die Action-Sequenzen m.E. besser sind).

CHAOS STRIKES BACK vom MIRRORSOFT-Klienten **FTL** ist der Nachfolger des Evergreens *Dungeon Master.* Hervorragende Grafiken und ein erfolgversprechendes Icon-System garantieren ein Programm für alle Fans dieses Genres. Kommt im November zunächst einmal für ST.

Bei **PSS** gibt's im kalten Winter '90 zwei typische Wargames (was auch sonst?), die sich grafisch von vielen anderen Produkten dieser Art unterscheiden! Die Titel sind **WOLFPACK** und **HARPOON.** Beide für die 16bitter, einschließlich PC. Preise: Normal.

Mit Kriegsgerät allerersterGüte präsentiert sich **SPECTRUM HOLOBYTE.** Mit **FLIGHT OF THE INTRUDER** und **TANK** hat man zwei heiße Eisen im Feuer. Last but not least: **CINEMAWARE!** Neben dem schon vermeldeten **IT CAME FROM THE DESERT** (siehe ASM 10/89!) faszinierte mich besonders **TV SPORTS BASKETBALL!** Ein grafisch und logisch so gut gemachtes Sport-Game (für den Homecomputer!) ist mir seit den letzten Monaten noch nicht untergekommen! Realistisches Basketball mit Replay-Funktion bei „besonderen Körben" und Interviews (!) mit den Spielern – das ist mal wieder was Feines. Erscheinungstermin: Anfang des Jahres für C-64, Amiga, ST und PC. Preis: Ca. 100 Mark. Bleibt mir nur noch die Feststellung: MIRRORSOFT geht mit ausgezeichneten Produkten hinüber ins neue Jahr. Bravo!

GRAVITY – neu von Mirrorsoft



„Ich glaube, daß das erfolgreichste deutsche Softwarehaus weltweit noch nicht die Anerkennung gefunden hat, die es verdient, und deshalb werde ich dafür sorgen, daß **RAINBOW ARTS** als rein deutsche Company mit neuem Marketing und Distribution weltweiten Ruf erringen wird!", sprach's **Ash Taylor**, der neue Boss an der Spitze der Düsseldorfer Firma, die ihre Zweitwohnung in Northampton bezogen hat, und gab preis, daß mit neuen Strategien und „veränderten" Verantwortlichkeiten R.A. (UK) und R.A. (Deutschland) einen, wie meint, professionelleren Weg beschreiten wird. Ash Taylor ist übrigens auch Managing Director von **Leisuresoft (UK)**.

lerfreies und auch für „Feministinnen" geeignetes Programm, bei dem Bluffen, ich muß gestehen, zum ersten Male möglich ist. Kommt bald für 16bit. Etwas weniger spielstark, dafür aber aufwendiger „inszeniert", ist das Space-Action-Abenteuer **BEYOND THE BLACK HOLE.** Also, 3D-Brille aufsetzen, keine Kopfschmerzen bekommen und sich den Eindruck verschaffen, beim "Krieg der Ferne" dabeizusein.

GREMLIN scheint sich wieder etwas erholt zu haben, nachdem man sich für einige Wochen zurückzog, um sich Gedanken für die Zukunft zu machen. Die neuen Titel beinhalten auch gleich ein Update: **LITTI'S HOTSHOT** nun auch für 16bit. Die neuen Produkte lesen sich wie folgt: **SKIDZ** (ST- & Amiga-Mountainbike und -Skateboard-Action; wenig originelles und grafisch schwaches Programm); **MINDBENDER** (Action mit strategischen Elementen; Grafisch schwach); **JOHN LOWE'S ULTIMATE DARTS** (veralteter Stuff auf 16bit) und **GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF** (auch hier nichts Neues aus dem Golf-Sektor; allerdings gefiel mir besonders die PC-Version dieses Games. Kommt bald für alle gängigen Rechner). GREMLIN geht weiterhin, obwohl verstärkt dem 16bit-Trend folgend, schweren Zeiten entgegen.



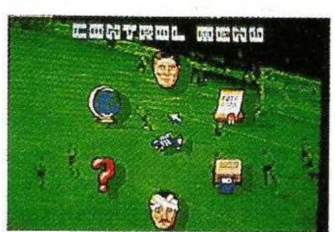
Future Wars – Time Traveller

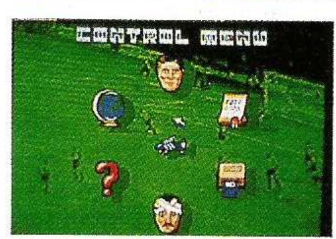
Im Ramada Hotel hatte sich **PALACE SOFTWARE** in diesem Jahr einquartiert. **Pete Stone** erklärte mir, daß PALACE zur Zeit noch keine Titel-Vorschläge fürs Weihnachtsgeschäft habe. Die "French Connection" allerdings – man denke nur an das erfolgreiche Team **DELPHIN! –** hält weiter an. Mit dem Grafik-Adventure **FUTURE WARS – TIME TRAVELLERS** hat Pete ein zartes, aber nicht „blutiges" Steak in der Pfanne, das vor allem grafisch voll zu überzeugen wußte. Typisch französisch! Allerdings schaut das Produkt der Firma **CINEMATIQUE** ein wenig nach einem Cocktail aus *Sierra-* und *Chronoquest*-Elementen aus, verfeinert mit einem Spritzer an Humor und allen „üblichen" Features eines guten Grafik-Adventures. Erhältlich für PC, Amiga & ST im November.

Wenig Neues auch von **MINDSCAPE,** die sich im wesentlichen auf folgende Titel eingeschossen haben: **GIN KING – CRIBBAGE KING** ist ein typisches Pokerspiel, das allerdings seine Reize hat. Insgesamt sieben verschiedene Rechner-kontrollierte Pokerfaces gilt es zu schlagen. Ein hartes, aber feh-









SYSTEM 3 geht es kaum besser. Nachdem man sich wieder auf den Eigenvertrieb geeinigt hat, kamen ganze zwei Spiele fürs Christfest zustande. **MIIN** beschäftigt sich mit Action à la *R-Type, Katakis* und Labyrinth-Spielen, alles in ein Programm zusammengemixt, während **TUSKER** sich in die Höhlen und Katakomben verzieht. Grafisch gesehen sind beide gar nicht mal so übel. Übers Gameplay läßt sich noch nicht viel sagen. Wohl aber über die Facts, daß alle gängigen Rechnertypen mit den Titeln versorgt werden. Preise: normal.

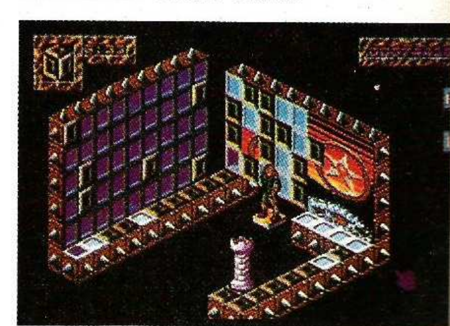
Bei **PSYGNOSIS** ist momentan das **BEAST** los (ASM berichtet in dieser Ausgabe!). In etwas anderem Zusammenhang könnte man die Lage beim Liverpooler Haus auch so beschreiben: „LIVING ON THE BOX". Wie vielleicht jeder weiß, gibt's in Zukunft PSYGNOSIS-Games zusammen mit einem Poster und einem **Roger Dean**-T-Shirt. Mal ganz davon abgesehen, daß die Händler für dieses Mega-Pack neue Regale zimmern müssen, so bleibt immer noch die Frage, ob der User bereit ist, für ein Action-Game (das vermutlich bald auch als „Sicherheitskopie" erhältlich sein wird) etwa 130 Mark auszugeben. Beispiel: Ich gebe für ein Auto ja auch nicht erheblich mehr aus, wenn man „gezwungen" wird, einen tragbaren Fernseher mitkaufen zu müssen. Mein Kommentar dazu: Zwei vollkommen verschiedene Produkte. Entweder ich kaufe das eine oder das andere...

Nun gut, lassen wir uns über die anderen neuen Produkte aus, die aus Liverpool nach London angereist kamen: Zum einen wäre da **STRYX** auf dem **PSYCLAPSE**-Label. Grafisch sehr gut. Ein Action-Spiel, das dem Vorgänger *Baal* Tribut zollt. Es ist schnell, ruckelt zwar ein wenig, ist aber für Amiga & ST „nur" etwa 65 Mark teuer. **INFESTATION** ist ein 3D-Vektorgrafik-Spielchen, das mich persönlich ein wenig an *Voyager* erinnert. Jedoch ist die grafische Präsentation erheblich besser und detailreicher als das *Ocean*-Produkt. Man schlüpfe nun in die Pilotenjacke des Geheimagenten Kal Solar, der nach Alpha II schippern muß, um der Alien-Bedrohung herr zu werden. INFESTATION ist ein atmosphärisch dichtes und durch die ausgefüllten Vektor-





grafiken herrliches Game, das von sich reden machen wird. Für Amiga & ST; kommt in diesen Tagen auf dem PSYGNOSIS-Label. Preise: Etwa 75 Mark. Für PC (ca. 75 Mark), Amiga und ST (beide etwa je 65 Mark) läuft in diesem Moment ein 3D-Kamera-rechts-obenvom - Spieler - aus - gesehen-Spiel in der PSYCLAPSE-Reihe an. *Airball-* oder *Movie*-mäßig haben wir Einblick in schier endlos verschiedene Räume, in denen wir Action-Adventure-like verschiedene Rätsel zu lösen und Aufgaben zu bewältigen haben. Das interessante Programm heißt **NEVERMIND** und hat m.E. echte Hitchancen. Überhaupt präsentierte sich PSYGNOSIS als ein starkes Label, das von wenigen Dingen abgesehen, hervorragende Software zu bieten hat. Exklusive Verpackung, hervorragende **Roger Dean**-Artworks und das dazu passende Stöffchen machen die Liverpooler zu einer der besten Companies 1989! Nur zur Information – hier weitere Titel, die bis Weihnachten erhältlich sein sollen (alles 16bit, inklusive PC): **MATRIX MARAUDERS, BARBARIAN II, CARTHAGE, KILLING GAME SHOW, FLASH DRAGON, AQUAVENTURA** und **GORE.** Ganz schön starker Tobak!




Gill Birch von ELITE

MOTIVETIME (oder so ähnlich; kann man kaum lesen) ist das neue Projekt, auf das **ELITE SYSTEMS** augenblicklich setzt. Unter diesem Heading verbirgt sich ELITE's Bemühen, Software für die Konsolen herzustellen. Dies scheint auch ein guter Weg, heraus aus der momentanen 16bit-Krise beim Walsaller Haus zu kommen, um sich – im wahrsten Sinne des Wortes – „zu konsolidieren". Produktionen sind geplant und beschlossen für ATARI, SEGA und vor allem NINTENDO.

In der Zwischenzeit hat man sich mehr auf die Produktion **erstklassiger** Kompilationen festgelegt. Nach den **STORIES SO FAR** gibt man mit **THRILLTIME** dem User eine Reihe von guten Games in netter Verpakkung und fast schon zu Dumping-Preisen an die Hand. Ein weiterer (Pr)eisbrecher in Sachen Budget-Soft wird unter **ENCORE** auch 16bit-mäßig für Furore sorgen: **BATTLESHIPS** für etwa 15 Mark soll das Ganze ins Rollen bringen. Gute Idee! Vollpreis-Titel (16bit) sind auch zu erwarten: **Steve Bak's DOGS OF WAR, ODNAMMOC** (Name v. d. Red. geändert!), **OVERLANDER** und **GRAND NATIONAL** (ein heißes Pferderennen!) kommen noch vor Weihnachten in die Shops. Bei der *Space Harrier II*-Geschichte ist man „rechtsmäßig" noch nicht weitergekommen. **Gill Birch** von ELITE stellte aber in Aussicht, daß unter dem 16bit-Titel **SPACE HARRIER** auch alle Levels vom zweiten Teil in einer Packung angeboten werden könnten. Lassen wir uns überraschen!

Nachdem **THE EDGE** mit dem zweiten *Garfield* einen Einbruch erlebt hat, setzen die Boys und Girls aus London auf harte Action. **DARIUS,** eine Coin-op-Lizenz von TAITO, ist zwar kein überragend originelles Shoot-em-Up, bietet aber einige glänzende Features ('ne Menge Extra-Waffen und wirklich riesige Gegnersprites). **THE PUNISHER** und **X-MEN** sind Versoftungen aus der *Marvel Comics*- Reihe. Ebenfalls nicht sonderlich einfallsreich. Witzig z.B., daß man einen typisch britischen Pub auf das Eiland von Manhattan transferiert hat. Na ja, somit sind die UK- und die US-User in gleichem Maße zufriedengestellt, zumindest, was dies betrifft. Besonders gefallen hat mir – und ich bin beileibe kein Fan von den PEANUTS – **SNOOPY.** Zwar geht es, wie auch schon bei *Garfield I* darum, in diesem Falle den Hund auf ein Action-Adventure zu jagen, ihn auf die Suche nach Linus' Schmusedekke anzusetzen. Die hübschen Grafiken und die nicht mehr so komplizierte Steuerung haben mich dazu veranlaßt, das Spiel zu mögen. Kommt für ST & Amiga in den nächsten Minuten, während die 8bit-Freunde noch bis Mitte November ausharren müssen.

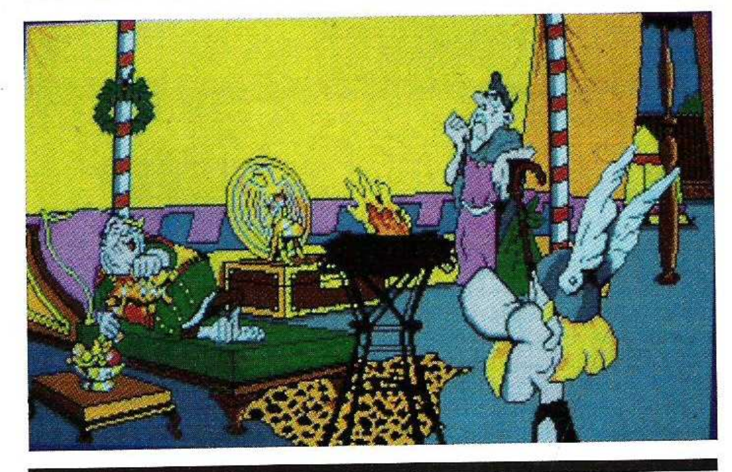
Wie schon erwähnt, hat **Robert Stallibrass** von **ACTIVE SALES & MARKETING,** Firmenleiter und Manfred's Trauzeuge, voll auf „Konsolidierung" gesetzt. Die sogenannte **PC-ENGINE PLUS** wird aus Japan grau importiert, wie auch die Software. Allerdings wird man **zumindest** eine englische Anleitung vorfinden (schnallt ja manchmal keiner, was da eigentlich im Japanischen und im Detail so abgeht...). Nun gut. Da ACTIVE SALES & MARKETING (kurz „ASM" genannt, ha) P.R.-mäßig auch Software-Häuser vertritt, hier einige der interessantesten Titel:

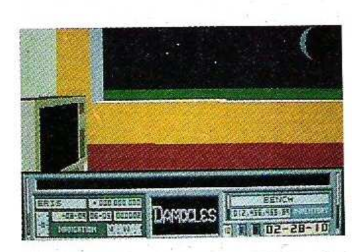
Vom deutschen Hersteller **E.A.S.** wurden drei Titel gezeigt, von denen leider keine konkreteren Infos verfügbar waren. **FAR WEST** (Amiga; ca. 65 Mark; befaßt sich mit einer Verknüpfung von Action-, Strategie- und Rollenspielelementen). Wie heißt's so schön in der Pressemeldung: „Das Ziel ist einfach... Überleben und so viel wie möglich Kohle machen!!!". Mit **ADVANTAGES** (Amiga & ST; ca. 65 Mark) greift man in die 16bit-Tennis-Schublade, während **MAGIC** (Amiga; etwa 65 Mark) einen Zauberer zum Mittelpunkt hat, der sich einen „Special Drink" zusammenmixen und -brauen muß.

WHITE PANTHER, bekannt durch *Bootiful Babe* und *Quasar* (ASM berichtete!), hat neben zwei weiteren ST-Budget-Programmen (**RETURN TO SATURN** und **ALPHA MAX ONE;** ca. 25 Mark) auch den ersten Fullprice-Titel (Amiga & ST für etwa 65 Mark) vorgestellt: **INFINITY.** Es handelt sich um ein noch nicht mal übles 3D-Ballerspiel, bei dem sich allerhand auf dem Screen tummelt. Nur: Die technische Leistung ist nicht als allzu prächtig einzustufen.
Bevor man einen erfolgreichen Einsatz mit seinem Hahn gegen Aliens fliegen darf, muß man zuerst seinen Flug-Fight-Schein machen. Diesen erhält man für Amiga & ST für etwa 65 Mark und ein bißchen Geschick bei **ARCANA's** einzigem neuen Game **ROTOR.** Man gab sich allerlei Mühe und sehr viel Zeit, um wieder einmal etwas Neues auf den Markt zu werfen. Näheres in bälde!
Last but not least – **COKTEL VISION:** Es ist schon viel Negatives zu der Produkt-Palette des französischen Hauses geschrieben worden, aber jetzt könnten die „Froggies" einen Clou gelandet haben: **ASTERIX AND THE ENCHANTED STONE** heißt das Spiel, das zeitgleich mit dem gleichnamigen Kino-Streifen erscheinen wird. Anders als beim ersten ASTERIX-Versuch stimmen nicht nur die excellenten Grafiken, sondern auch das Gameplay ist alles andere als obsolet, veraltet. Wer findet den Zaubertrank und rettet den Druiden? Die 16bit-User werden's bald herausfinden. ST-, Amiga- und PC-Versionen für etwa 75 Mark.



Robert Stallibrass hatte einiges an neuer Software zu präsentieren: Die SACHE MIT DEM HINKELSTEIN beschäftigt ASTERIX II, während die ersten Bilder vom phantastischen DAMOCLES auf eine baldige Erscheinung hindeuten sollten. NOVAGEN wird's schon richten!



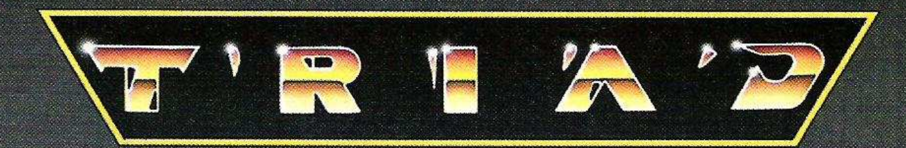


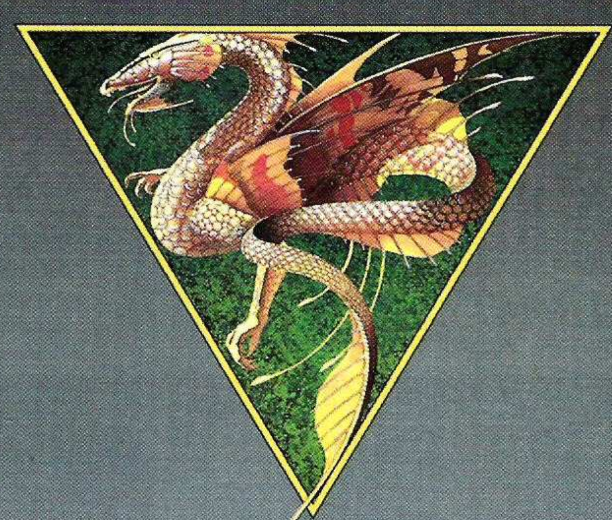


Seit fast nunmehr zwei Jahren halten mich die Jungs von **NOVAGEN** hin, spendierten Drinks und verbreiteten gute Laune, aber ließen noch nichts Entscheidendes über die Nachfolge des schon jetzt zur lebendigen Legende gewordenen Titel *Mercenary* verlauten. **DAMOCLES** wurde nun schließlich von ASM gesichtet. Noch vor Dezember will Autor **Paul Woakes** das 3D-Super-Abenteuer mit „lots of action" an die ST- und Amiga-Leute bringen. Eingedenk der Tatsache, daß man zwei Jahre Anlauf brauchte, die Screens nicht übel sind und Spielspaß à la *Mercenary* garantiert ist, ist ein Preis so um die 70 Mark nicht gar so hoch, oder?



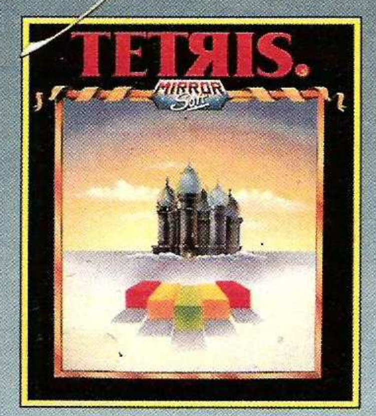
THE BEST OF THE BEST

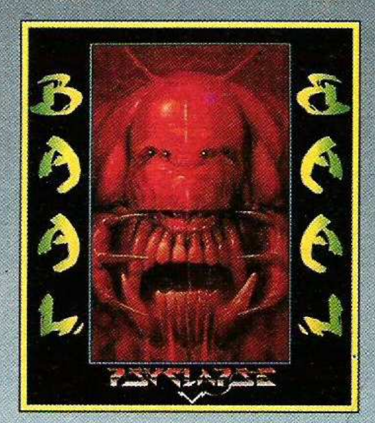


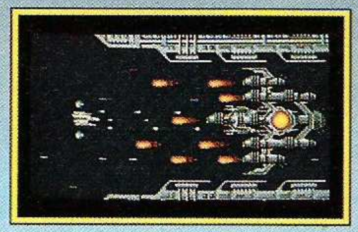


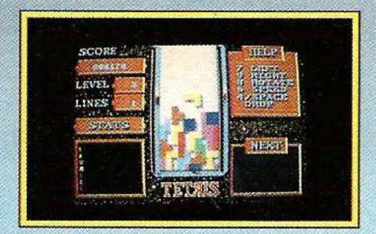
VOLUME · 2

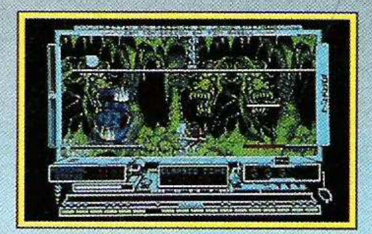












Der einst so friedliche Planet Draconia ist von räuberischen Wesen aus einer anderen Galaxis überfallen und besetzt worden. Retten Sie Draconia!

Fantastische Grafik und tolle Musik schaffen eine dichte Atmosphäre in diesem tollen Shoot 'em Up!

Heimcomputer-Umsetzung des beliebten russischen Gesellschaftsspiels.

Wenn Sie einmal damit angefangen haben, werden Sie es immer wieder spielen wollen!

Erkunden Sie das Herrschaftsgebiet Baals und bekämpfen Sie dabei die Dämonen, die sich Ihnen in den Weg stellen.

Und wenn Sie dann endlich im Inneren des Planeten angelangt sind, müssen Sie es mit dem Bösen selbst aufnehmen!

Eine faszinierende Mischung aus Strategie und Arcade-Action!

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132
4044 Kaarst, Tel.:0 21 01 / 6 07-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius ● Schweiz: Thali AG





PSYGNOSIS LIMITED
Century Buildings,
Tower Street,
Liverpool L3 4BJ,
051-709 5755

„Totgesagte leben länger". Dieses (dumme) Sprichwort trifft wie kein anderes auf **CDS** zu. Die Jungs haben's fertiggebracht, mit **EUROPEAN SUPERLEAGUE** (Bericht an anderer Stelle!), **SPORTS TRIANGLE** (Quiz für C-64-Freunde) und **CENTREFOLD SQUARE** (interessantes Quiz- bzw. Gesellschaftsspiel; Amiga, PC & ST; etwa 65 Mark!) einige Titel zu präsentieren, die sich reinzuzerren lohnen könnte. Wir werden ein wachsames Auge auf die Company aus Doncaster haben, werden über alles Neue in einer der kommenden ASMs berichten. Einziger Titel, der etwas abfiel: **DELUXE STRIP POKER.** Was soll man dazu noch sagen? Vielleicht, daß es für Amiga, ST & PC nur ganze 65 Mark kosten wird. Ansonsten – mach' weiter so, Mal!



Trevor von TYNESOFT stellt sich gern neben eines seiner „Parade-Pferdchen" (bitte nicht falsch verstehen!) Aber auch die anderen Neuheiten können sich sehen lassen!

Zwei Neuigkeiten, eine gute und eine schlechte, gibt es von **MANDARIN** zu berichten. Lassen wir der erfreulichen Nachricht den Vortritt: **STOS**, die Games-Creator-Reihe für den Atari ST, gibt es demnächst in einer komplett deutschen Fassung. Da wird so mancher ST-User aufatmen. Keinen Grund zur Freude hingegen haben vorerst die Amiga-Besitzer. Grund: Die Veröffentlichung des STOS-Gegenstücks **AMOS** für ihren Rechner wird noch bis kommenden Januar auf sich warten lassen. Dann aber sollen auch auf dem Amiga nach Herzenslust Spiele kreiert werden können. Bleibt zu hoffen, daß das Warten sich auch lohnt!

ANCO ruht sich nicht auf seinen *Kick Off*-Lorbeeren aus. **Anil Gupta,** Firmenchef des Hauses, hat schon wieder was Fußballartiges zusammengestellt. **PLAYER MANAGER** kombiniert auf dem ST, Amiga, Amstrad, Spectrum und C-64 KICK OFF mit einem „echten" Fußball-Manager-Programm. Diese Kreuzung soll schon bald erhältlich sein und normale Preisschilder tragen.



BEVERLY HILLS COP



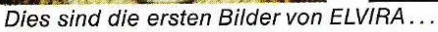
1 ST PERSON PINBALL





ROLLER COASTER





Dies sind die ersten Bilder von ELVIRA...

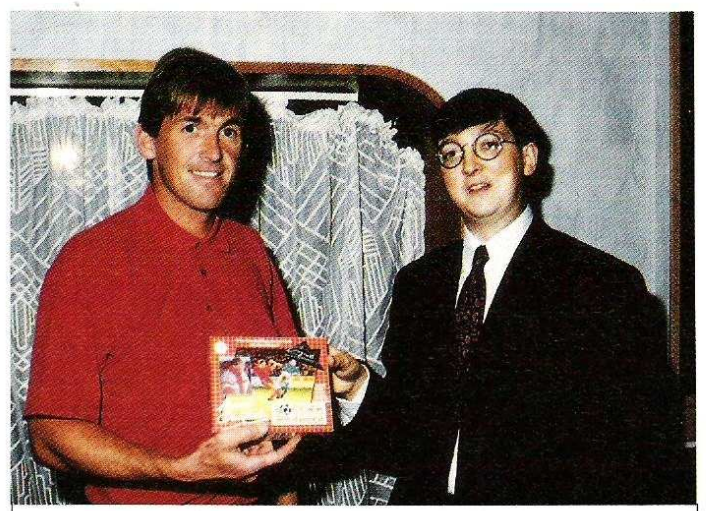
Die vielleicht interessanteste Neuerscheinung aus dem Hause **TYNESOFT** dürfte die Fortsetzung von *Personal Nightmare sein.* **ELVIRA** wird wiederum unter dem TYNESOFT-Label **HORRORSOFT** herausgebracht werden, und das für Atari ST, Amiga und IBM PC. Voraussichtlich noch in den nächsten Wochen soll das Game erhältlich sein, dem Altmeister Woodroffe diesmal aber stark Rollenspiel-typische Züge verliehen hat. Weiterhin kündigt TYNESOFT die Veröffentlichung eines Flipper-Games für ST, Amiga und IBM PC an, **1ST PERSON PINBALL** genannt. Daneben erwarten wir den **ROLLER COASTER RUMBLER**, der Achterbahn-Action auf ST, Amiga, PC und C-64 rüberbringen soll. Zuguterletzt steht uns von TYNESOFT ein Programm ins Haus, das Highlight-Qualitäten haben könnte. Zumindest der Titel verspricht einiges, denn mit **BEVERLY HILLS COP** hat sich TYNESOFT eines ganz interessanten Stoffs angenommen; bei solch einem werbeträchtigen Titel nimmt es dann auch nicht Wunder, daß das Game für fast alle gängigen Computer-Systeme erscheinen soll.



David Lester von **IMPRESSIONS,** der Company, der auch 50 Prozent von **COGNITO** gehört, dreht jetzt richtig auf. Neben dem nach meiner Einschätzung mißlungenen Generalprobe, namens **EMPEROR OF THE MINES** ("Kaiser der Minen; Programm komplett in Deutsch!), hat sich mit zwei Space-Action-Games, **RENAISSANCE** und **THE EXECUTIONER** sowie zwei Fußball-Simulationen, **SUPER-LEAGUE SOCCER** und **KENNY DALGLISH SOCCER MATCH,** für das Weihnachtsfest gerüstet. Auch hier wird der 16bit-Markt bevorzugt behandelt; der Preis „human" gehalten. Die Anzahl der in 1990 und darüber zu produzierenden Titel veranlaßt David über einen „ordentlichen deutschen Vertrieb nachzudenken", so David. Warten wir also die ersten Bilder ab – und schwupp geht's ab in den Mülleimer oder in die bundesdeutschen Kaufhäuser...

Kurzmeldung aus Maryland: **BECHESDA SOFTWORKS** folgt dem Ruhme eines *Wayne Gretzky Hockey* und *Datastorm* mit weiteren Versuchen, Europa zu erobern: **HOCKEY LEAGUE SIMULATOR** (16bit-mäßiges Hockey der Superklasse), **GRIDIRON** (American Football zum Kennenlernen) sowie **DATASTORM II** (Weiterballern ohne Ende). Amiga- und ST-Versionen liegen bei etwa 60 bis 70 Mark. Noch kein deutscher Vertrieb?

Rod Cobain von **INTERCEPTOR** hat sich dieses Jahr stark auf das **PANDORA**-Label konzentriert. Besonders mit dem Programm **DEBUT,** wo sich der Spieler selbst seinen „Garten Eden" gestalten kann, erntete auf der Show uni sono großes Lob. Natürlich erinnert das Ganze ein wenig an die originelle *Populous*-Idee, aber beide Programme können gut nebeneinander bestehen. DEBUT beschäftigt sich mehr mit der Gestaltung eines selbst zu entwerfenden Planeten, der natürlich auch, falls „perfekt", ausgebeutet (bodenschatz- wie menschmäßig!) werden kann. DEBUT kommt bald für ST, Amiga & PC zum Schätzungspreise von ca. 75 Mark.
Andere PANDORA-Titel: **XENOMORPH** (interplanetarisches Rollenspiel für 16bit; 75 Mark) sowie die beiden Baller- bzw. Shoot-'em-Up-Games **OUTLANDS** und **DOMINION** (ST & Amiga; etwa 65 Mark).



Kenny Dalglish (links) im Gespräch mit David Lester von IMPRESSIONS SOFTWARE

Terry vom ITV „WAC" ...

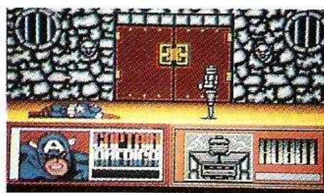


... sorgte am ATARI-Stand für Stimmung bei den Kids. Aber auch die „Erwachsenen" ließen sich gern vom beliebten Entertainer „schlagen".

Frisch, fromm, fröhlich und vor allem feucht geht es zu beim neuesten Projekt der *Kristal*-Programmierer. **AQUANAUT** ist der Titel des Spiels, das von **FISSIONSHIP** für ST und Amiga programmiert wurde und dessen Lizenz bei **PRISM LEISURE** liegt. Entgegen dem Fantasy-Adventure *Kristal* soll diesmal die Action eindeutig im Vordergrund stehen. So muß man sich an Haien, Sägefischen und anderem Getier vorbei einen Weg bahnen, um letztendlich das sagenumwobene Atlantis zu finden. Also, Leute: Packt die Badehose ein ...



AQUANAUT – Tag 1 nach KRISTAL



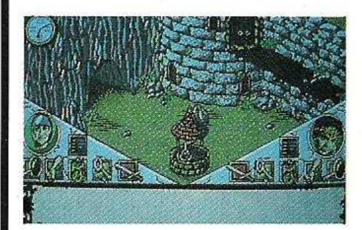
DR DOOM'S REVENGE



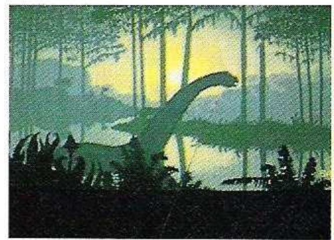
CONSPIRACY



FINAL BATTLE



FINAL BATTLE



FANTAVISION

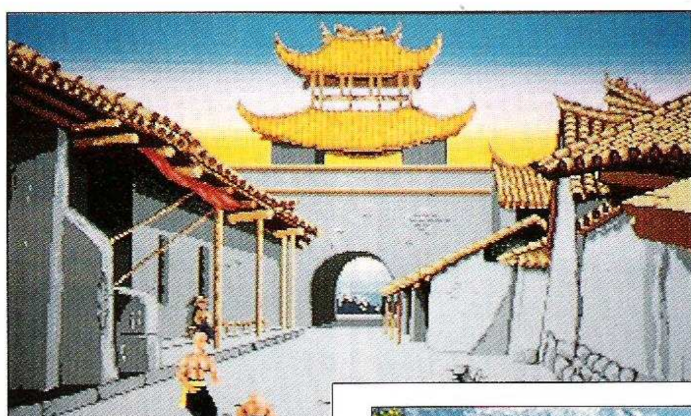


STARBLAZE

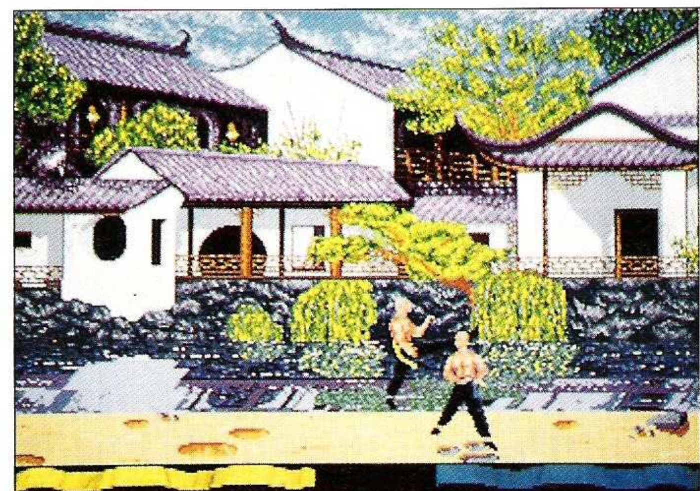


DRAGON SPIRIT





Ein kleiner Vorgeschmack



Fotos(2) ST

HARTE FÄUSTE, FROMME SPRÜCHE

Im Blickpunkt

Programm: The Chambers of Shaolin, **System:** Atari ST (gesehen), Amiga, C-64, **Preis:** ca. 70 Mark (ST&Amiga), ca. 45 DM (C-64 Disk), **Hersteller:** Thalion Software, Gütersloh, **Muster von:** Thalion Software.

Sehr fromm geht es nicht gerade bei **THE CHAMBERS OF SHAOLIN** von **THALION** zu, werden doch anstatt frommer Sprüche mehr die harten Fäuste zur Geltung gebracht. In diesem Spiel muß ein gewisser Hang Foy Qua die sechs Kammern der Shaolin-Mönche überstehen, um seine vom Kaiser entführte Schwester vor dem Tode zu retten, und nur, wenn Hang Foy Qua alle Shaolin-Prüfungen besteht, werden wieder alle glücklich sein (schwafel, schwafel, schwafel).

Der erste Test führt uns in die SI-ZHI-BAN-KAMMER, in welcher wir mit bloßen Händen gegen einen mit einem Kampfstock bewaffneten Fighter unsere Kung-Fu-Kentnisse unter Beweis stellen müssen. Nach erfolgreicher Überwindung der ersten Kammer dürfen wir unsere Geschicklichkeit im SI-ZHI-ROU-LUANG-RAUM testen, indem wir rollenden und fliegenden Hindernissen ausweichen. Hierauf folgt die dritte Kammer der Shaolin. Es handelt sich dabei um den Balance-Test. In dieser Prüfung wird das Sprungverhalten des Kämpfers trainiert. Wir müssen in einer knapp bemessenen Zeit zehn markierte Pfähle erreichen, die sich zu unserem Leidwesen auch noch auf und ab bewegen. Dabei müssen wir immer den richtigen Sprungmoment erwischen, sonst platschen wir ins kühle Naß. Um einen Kampfsport perfekt zu beherrschen, muß man natürlich sehr schnell sein und die Fußtechniken perfekt anwenden können. Und das gilt es, in der SI-ZHI-KUAI-Kammer zu zeigen. Wir befinden uns hier in einem Raum, in dem ständig Wasser ansteigt. Um nicht zu ertrinken, müssen wir eine schwere Kugel gegen einen Mechanismus treten, damit die daraufhin herunterschnellenden Äxte zwei Seile durchtrennen, um das steigende Wasser aufzuhalten. In der vorletzten Kammer (SI ZHI LI SI) wird der Einsatz von purer Muskelkraft verlangt. Mit einem gezielten Handkantenschlag müssen wir versuchen, soviel Holzbretter wie nur möglich (maximal vier) zu durchschlagen. In der letzten Kammer der Shaolin, SI ZHI HUO, werden neben des geschickten Einsatzes des „Fußfegers" auch blitzschnelle Reflexe verlangt, denn allzuoft dürfen wir die heranschnellenden Feuerbälle nicht berühren, denn Feuer ist ja bekanntlich nicht gerade kühl.

In den eben erwähnten sechs Kammern der Shaolin werden Kraft, Angriffs- und Verteidigungsstärke sowie Kondition von Hang Foy Qua antrainiert. Je besser man die Kammern bewältigt hat, desto mehr kämpferische Fähigkeiten stehen Hang Foy Qua dann bereit, um die vier aufsteigend schwieriger werdenden Fightsequenzen zu absolvieren. Insgesamt stehen dem Spieler bis zu zwölf verschiedene realistische Kung-Fu-Techniken zur Verfügung, mit denen er seinen Gegnern den Garaus machen kann.

THE CHAMBERS OF SHAOLIN enthält neben den wirklich fantastischen Grafiken (bis zu 80 Farben gleichzeitig durch horizontale und vertikale (!) Rasterinterupts bei einer Bildschirmauflösung von 320*256 Punkten) auch noch jede Menge musikalische Untermalung. Allein 600 Kilobyte wurden für die Digi-Musik (bis zu vier Stimmen) „verbraten". Kein Geringerer als Jochen Hippel komponierte diese wahrlich fernöstlich klingende Klangorgie. Während der Kämpfe hat man die Möglichkeit, zwischen der Soundchip-Digi-Musik oder den Digi-Geräuschen zu wählen.

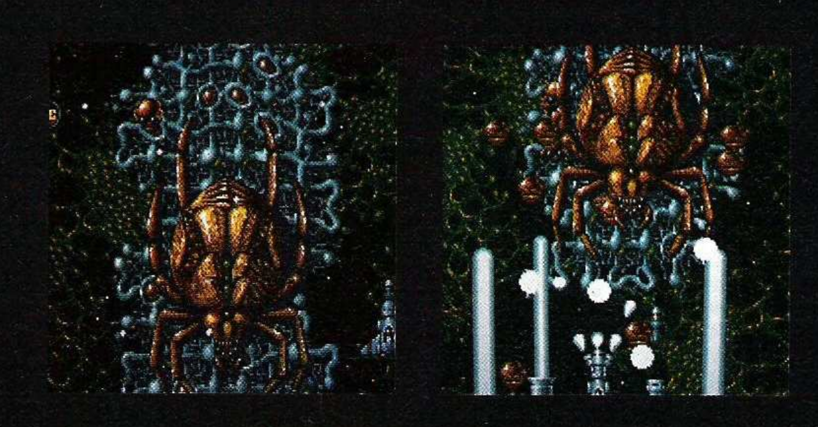
Wie Marc Rosocha, der Programmierer dieses Spiels, uns mitteilte, wird noch eine Scrolling-Sequenz implementiert werden, in der auf dem ATARI ST erstmals das vom AMIGA bekannte Hardwarescrolling eingesetzt wird, denn die Programmierer um THALION haben eine Methode entwickelt, mit der Scrolling auf dem ST genauso wenig Rechenzeit benötigt wie auf dem Amiga. Über die Spielbarkeit will ich noch nicht allzuviel berichten, denn die uns vorliegende Fassung ist nur zu 80 Prozent fertiggestellt. Die AMIGA-Version wird im Grafischen der ST-Fassung ebenbürtig sein und zusätzlich Stereo-Sound bieten. Ansonsten enthält sie die gleichen technischen Raffinessen wie die ST-Fasssung. Beide Fassungen werden rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft zu haben sein. Die C-64-Umsetzung wird sich inhaltlich von den 16-Bit-Urversionen insofern unterscheiden, als sie stärker auf Action ausgelegt ist.

Torsten Oppermann

Grafik	11
Sound	10-11

Non plus Ultra!

XENON 2
MEGABLAST





XENON II — MEGABLAST ist da. Die Bitmap Brothers haben das anscheinend Unmögliche wahr gemacht und einen Nachfolger entwickelt, der das Original in die Ecke stellt. Das vertikale Scrolling ist jetzt um die volle Bildschirm-Paraleaxe erweitert worden, was eine 25 % größere Spielfläche bedeutet. Die Gesamtgröße hat mit sechs zu räumenden Schichten statt vieren sogar um 50 % zugenommen. Hinzu kommt der phantastische 3D-Effekt und einer der heißesten Soundtracks, die es gibt. Originalkommentar von Heinrich Lenhardt/Powerplay: „Das Programm trägt nicht umsonst den Namen MEGABLAST“.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:____________________
Straße:____________________
PLZ:_____ Ort:_______________

An: Ariolasoft GmbH,
Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 11/89

image works



Nicht minder rührig war in den letzten Wochen die **HEWSON**-Truppe. Begonnen wird der Reigen mit der **PREMIERE COLLECTION 2**, einer Kompilation für Amiga und ST. Für einen runden Hunderter bekommt man vier solide Software-Pieces: **Eliminator, Custodian, Mercenary** und **Backlash**.

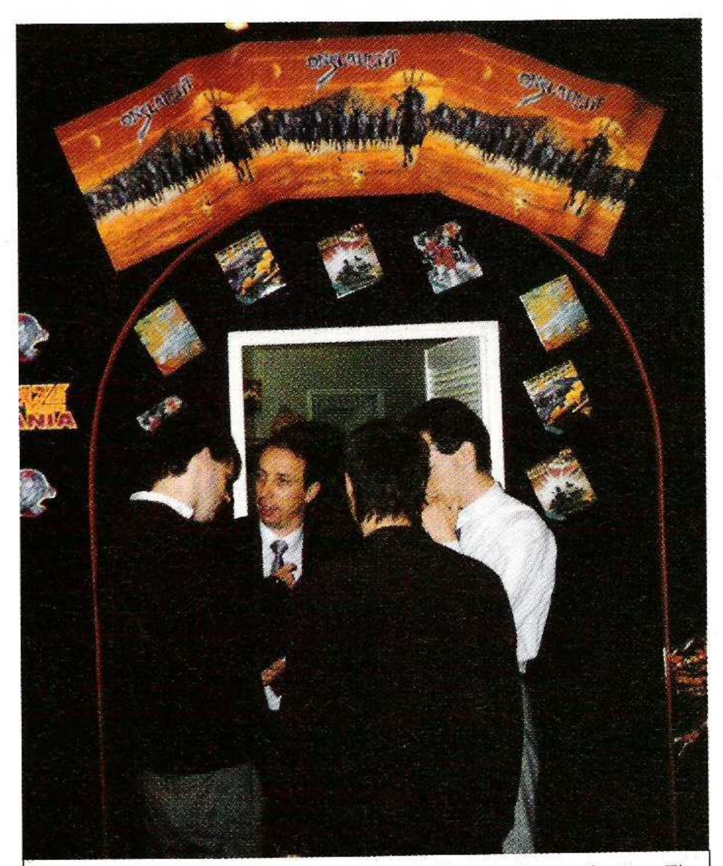


MAZEMANIA, ein Labyrinthspiel mit allem, was dazugehört, ist noch für Oktober angesetzt. Geplante Formate: C-64, Amstrad CPC und Spectrum, etwas später auch Amiga und ST. Die **CHRISTMAS COLLECTION** soll den Wunschzettel der Spectrum-, Amstrad- und C-64-User zieren. **Uridium, Lightforce, Cybernoid II, Sanxion** (nur C-64), **Eliminator, Exolon** und **Hydrofool** (Spectrum und Amstrad) werden dann neben Apfel, Nuß und Mandelkern unterm Weihnachtsbaum liegen. Etwas länger, nämlich bis März 1990, wird man noch auf **STORMLORD II** warten müssen. Wenn man sich an den Vorgänger zurückerinnert, so wird man sich auch bei dem neuen Werk wieder auf ein Shoot-em-Up der Extraklasse freuen dürfen. Interessant dürfte sicher sein, daß das zunächst für die Achtbitter erscheinende Produkt von den Graftgold-Boys um Steve Turner programmiert wird. Ein paar Tage später folgt dann ein Programm, dessen Titel man sich genüßlich auf der Zunge zergehen lassen sollte. **PARADROID** ist endlich für Amiga und Atari ST angesagt. Verantwortlich für die Programmierung zeichnet kein Geringerer als Andrew Braybrook. Bleibt nur die Frage, warum man sich mit der Umsetzung dieses Klassikers so viel Zeit genommen hat. Ähnlich spannend soll es bei **SCAVENGER** zugehen, einem vertiikal scrollenden Ballerspektakel, dessen Amiga- und ST-Versionen für April anvisiert sind. Bleibt zuguterletzt noch ein Game, das sicher viele User-Herzen höher schlagen lassen wird. **NEBULUS 2** (Amiga und ST) steht auf der Tagesordnung. Doch laßt Euch mit der Vorfreude noch ein wenig Zeit, denn vor Mai nächsten Jahres wird das Game nicht zu haben sein.

Nächste Station im EARL'S COURT EXHIBITION CENTRE: **ACTIVISION**. Beginnen will ich mit drei Automatenumsetzungen, obwohl man sich bis zur Veröffentlichung wohl noch bis Mitte nächsten Jahres wird gedulden müssen. Da wäre zunächst das Shoot-em-Up **DRAGON'S BREED** (ursprünglich von *IREM)*, an dem die *R-Type*-Programmierer arbeiten. Weiter geht es mit dem Karate-Game **NINJA SPIRIT**, das ebenfalls von *IREM* in die Spielhallen gebracht wurde. Außerdem ist noch die Umsetzung eines *UPL*-Automaten, **ATOMIC ROBOKID** mit Namen, geplant, bei dem wiederum nach Herzenslust geballert werden darf. Die Systeme stehen bislang noch nicht fest; man kann aber davon ausgehen, daß die Games für die 16bitter und vermutlich auch für den C-64 erscheinen werden. Ebenfalls für Atari ST, Amiga und C-64, daneben aber auch für Amstrad CPC und Spectrum wird **GHOSTBUSTERS II** kommen, und das schon Anfang Dezember. Wollen wir hoffen, daß der Nachfolger überzeugender als des Dramas erster Akt ausfällt. Freunde von Flugsimulatoren könnten unter Umständen bei **BOMBER – Tactical Air Combat** auf ihre Kosten kommen. Vier verschiedene Maschinen (Tornado, F-15E, Saab Viggen und Mig 27) können über die Monitore gesteuert werden; als Piloten können sich betätigen die Besitzer von C-64, Spectrum, Amstrad, Atari ST, Amiga und IBM PC. Zwar nicht in der Luft, aber sicher nicht weniger rasant geht es bei **POWER DRIFT** ab. Bei diesem Rennspiel nämlich können Amigianer sowie ST-, Spectrum-, CPC- und C-64-User heiße Öfen über die Piste jagen. So zumindest heißt es in der ACTIVISION-Pressemitteilung. Wie gut das Game aber tatsächlich ist, werden wir bis Weihnachten wissen. Noch eine Platine wird auf die Homecomputer adaptiert: **FIGHTING SOCCER** (*SNK)* soll auf Atari ST, Amiga, Spectrum, C-64 und Amstrad für hohe Einschaltquoten sorgen. Elf internationale Teams nehmen an der Meisterschaft teil, und zahlreiche taktische und technische Finessen sollen dem Kicker-Game seine besondere Würze geben. Rund um den Ball geht es weiter, wenn auch darin die einzige Gemeinsamkeit liegt. **GRAVE YARDAGE** nämlich ist ein Football-Programm, bei dem derjenige am besten abschneidet, der am härtesten zur Sache geht. Vorerst werden nur die PC-User in den Genuß dieses (vielleicht sogar indizierungsgefährdeten) Sportspektakels kommen. Weitere ACTIVISION-Titel im Überblick:

THE MANHOLE (Adventure für MS-DOS), **FACE-OFF** (Eishokkeyspiel für C-64, das mit dem gleichnamige *Anco*-Produkt nichts zu tun hat), **TONGUE OF THE FATMAN** (eine Art Space-Box-/Ringkampf für IBM PC), **BEYOND DARK CASTLE** (Nachfolger von *Dark Castle;* Action-Adventure für Amiga), **DEATH TRACK** (MS-DOS-Rennspiel), **MECH WARRIOR** (*BattleTech*-Verballhornung mit einer Kombination aus Action und Strategie; zunächst nur für IBM-PC) und schließlich **DIE HARD**, das auf dem gleichnamigen Film basiert und ähnlich actiongeladen sein soll. Auch hier kommen als erstes die MS-DOS-User zum Zuge. Last but not least sieht ein neuer **INFOCOM**-Titel der Veröffentlichung entgegen. **MINES OF TITAN** ist ein Rollenspiel der neueren INFOCOM-Machart, das zunächst einmal in die MS-DOS-Rechner eingeladen werden kann.

Weiter führte der Weg zum **MICROPROSE**-Stand, wo ebenfalls eine Fülle von Neuankündigungen auf die Besucher wartete. Da wäre zunächst der Nachfolger des *Universal Military Simulator (UMS), Kennern der Strategiespielszene sicher bestens bekannt. Bei* **UMS II** sollen den Usern noch mehr Handlungsmöglichkeiten an die Hand gegeben werden. Über den Erscheinungstermin besteht zum gegenwärtigen Zeitpunkt zwar noch keine Klarheit; sicher ist aber schon jetzt, daß das Game für Amiga, ST, Apple Mac und die IBM PC herauskommen wird. Strategisch geht's auch weiter bei **SURVIVOR**, wenn auch das Programm mit einem Schuß Action angereichert sein soll. Geplant sind Versionen für ST, Amiga und PC, die unter dem **RAINBIRD**-Label noch im Oktober auf dem Markt sein sollen. Rasanter wird es, wenn man **FIRST CONTACT**, ebenfalls von RAINBIRD, in seinen Atari ST oder Amiga einlädt. Das Shoot-em-Up soll ebenfalls noch im Oktober erhältlich sein und, wie es heißt, auch strategische Elemente enthalten. Für den C-64 „only" kommt **BUSHIDO**, ein Programm, bei dem man unter den verschiedensten Spielfiguren auswählen kann. Je nachdem, ob man sich beispielsweise für Mönch oder Samurai entscheidet, rückt die



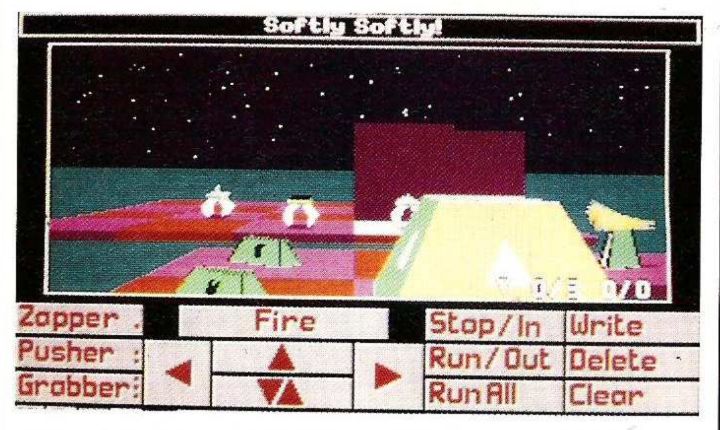
Andrew Hewson, umlagert von einer Reihe von Presseleuten. Ein begehrter Mann in diesem Geschäft.

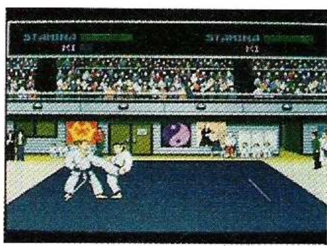


Strategie oder die Action in den Vordergrund. **MIDWINTER** wird im November für die 16bitter erscheinen. Nicht nur durch seine „hervorragenden 3D-Grafiken", so MICROPROSE, soll das Game zum absoluten Winter-Knüller werden. Der **TOWER OF BABEL** wird die ST- und Amiga-User im November/Dezember beglücken. Der Spieler steuert hierbei – igittigitt! – drei Roboterspinnen, die mit verschiedenen Vorzügen ausgerüset sind. Ab Januar kann man dann bei den **ORIENTAL GAMES** mitmischen. Vier Disziplinen, allesamt fernöstliche Kampfsportarten, können hierbei auf fast allen gängigen Homecomputern gespielt werden. Schließlich und endlich erwartet uns noch **STARLORD**, ein Strategiespiel, an dem bis zehn (!) Mitspieler teilnehmen können. Auch hier sind Versionen für alle gängigen Acht- und 16bitter geplant, die alle Anfang nächsten Jahres erscheinen sollen.



▲ *Herbie Wright von UNIVERSE – ein interessierter Beobachter von*
▼ *TOWER OF BABEL*





Drei Eindrücke von ...



ELECTRONIC ART'S



BUDOKAN

Soviel zu MICROPROSE, und damit komme ich zur Schlußbetrachtung der diesjährigen und letzten PC Show im Londoner EARL'S COURT EXHIBITION CENTRE:
Die „große alte Dame" der Hard- und Software-Präsentation hat in dieser Form ihren letzten Auftritt gehabt. Mal sehen, was uns die EUROPEAN COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW 1990 zu bieten hat. Vermutlich eine „entspanntere" Atmosphäre, überschaubare Stände (kostengünstiger) und eine eigens fürs Entertainment konzipierte Show. Vermutlich hat sich EMAP von der EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW (erstmals im April '88 gestartet) inspirieren lassen. Dennoch: Auch in diesem Jahr kam ASM und damit die Leserschaft voll auf ihre Kosten. Was gezeigt wurde, war zwar nicht originell oder original, aber doch trendsettend: Amiga und PC – bergauf; ST und C-64 – bergab. Was ist mit den Konsolen? Diese werden sich in den 90ern einen erheblichen Marktanteil sichern ...

MANFRED KLEIMANN

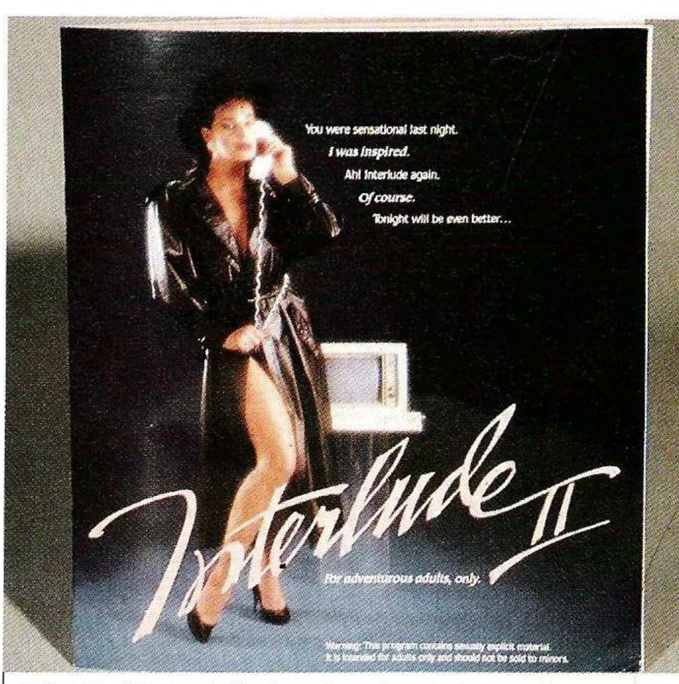
Im Blickpunkt

„163 für 2"

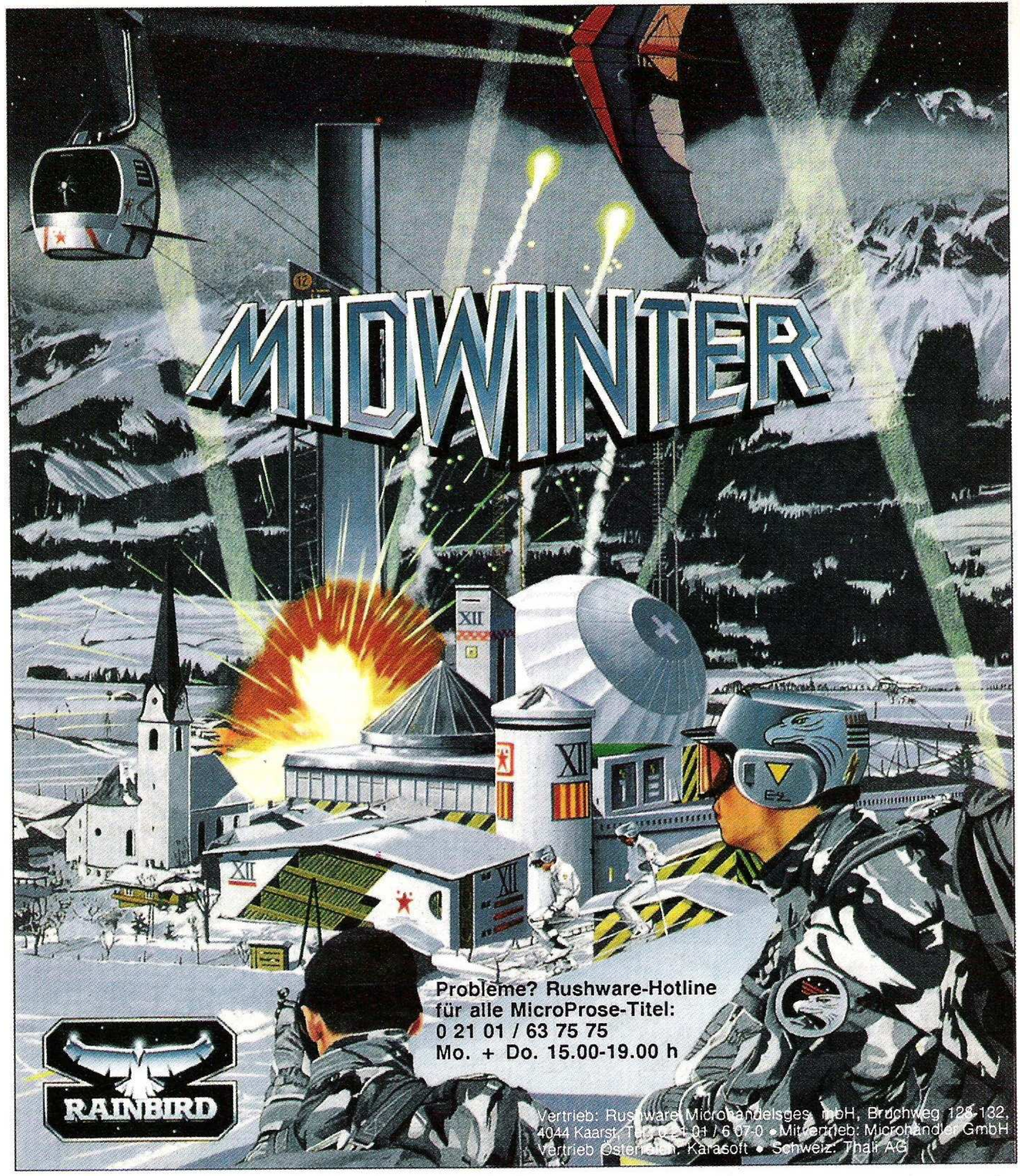
Programm: Interlude II, **System:** PC, PCjr, AT, XT, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Recreational Technology, Inc., 11011 Richmond, Suite 600, Houston, Texas 77042, **Muster von:** Kienitz + Grabis-Soft- und Hardwareversand + Verlag, Schulstraße 18, 8913 Schondorf, Tel.: 08192/628

Nur für Erwachsene ist das Programm **INTERLUDE II** eines amerikanischen Softwareproduzenten namens **RECREATIONAL TECHNOLOGIES** gedacht. Das Text-only-Programm gibt dem ernsthaften Anwender die Möglichkeit an die Hand, sich und seine Partnerin (oder wahlweise nur einen, was die Sache vielleicht auch für Singles interessant macht) vom Computer über ihre Vorlieben beim Sex und allem Drumherum interviewen zu lassen, woraufhin man, und das ist der eigentliche Sinn des Programms, die Instruktionen für eine kommende Vergnüglichkeit bekommt.
Natürlich hängt der jeweilige Vorschlag von den im Interview gegebenen Antworten (im Multiple-Choice-Verfahren: Kämmen Sie sich morgens? a) Ja!, b) Manchmal, c) Nie!, d) Weiß nicht!, e) „Kämmen???") ab, und man kann auch bei Unzufriedenheit einen neuen Vorschlag verlangen – 163 sind vorhanden.
Während des Interviews wird man vom Computer, je nach der gegebenen Antwort, mit kleinen Kommentaren bedacht, was einen aber nicht weiter tangieren dürfte, wenn man selbst auf diesem Gebiet auf den Computer als Gehirnprothese zurückgreifen muß.
INTERLUDE II ist höchstens mal ein Spaß, aber keiner, für den ich persönlich soviel Geld ausgeben würde – Ansichtssache, ist mir klar. Trotzdem, mein Urteil fällt mäßig aus. Nicht gegen die Anwendung des Computers in vielen Gebieten; aber überall ist er doch nun wirklich nicht nötig! *uli*

Grafik	**keine**
Handhabung	**Tastendruck**
Technik/Strategie	**plump**
Spielwert	**begrenzt**
Preis/Leistung	**mäßig**



Keine Grafiken – dafür aber ein „reizendes" Cover!



MIDWINTER

Eine neue Eiszeit ist angebrochen. Sie leben auf einer kürzlich neu kolonisierten Insel und konzentrieren alle Kräfte darauf, für Wärme zu sorgen und die Lebensmittel vorräte zu erhalten.

Plötzlich erfahren Sie, daß ein Tyrann einen Angriff auf Ihre Insel plant. Als Kommandant der FVPF (Free Village Peace Force/Freiwillige örtliche Friedenstruppe) ist es Ihre Aufgabe, die anderen Mitglieder Ihrer. Organisation zu warnen und mit diesen zuammen Ihr Land, Ihren Besitz und insbesondere die lebenswichtigen "Wärmeminen" zu verteidigen.

In Midwinter wird atemberaubende 3/D Grafik mit jeder Menge "Action" kombiniert. Nichts desto weniger benötigen Sie ein erhebliches Maß an List und strategischen Fähigkeiten, um mit Ihrer Truppe überleben und die feindlichen Angreifer zurückschlagen zu können.

Midwinter wurde von Maelstrom entwickelt und verspricht ein neuer Klassiker unter den Strategiespielen von Rainbird zu werden.
Erhältlich für Amiga, Atari ST und IBM PC and Kompatible.

Rainbird – Meister der Strategie.

Roonstraße 5, 6503, Mainz-Kastel. Tel: 06134/22235

SECRET SERVICE

O-Saft wird in Strömen fließen . . .

Ganz nebenbei hat das mit diesem Vorwort nicht das Geringste zu tun, da es sich hierbei wieder einmal nur um die Einleitung des Secret Service handelt, welcher aus lauter Unachtsamkeit und Arbeitseifer meinerseits zu einem einmalig großen Erlebnis geworden ist. Zu beachten hierbei: Das Wort im letzten Satz, auf dem die Betonung liegt, heißt „einmalig", was bedeutet, daß mir das bestimmt nicht nochmal so schnell passiert. Nebenbei bemerkt, wird es trotz unverschämt schlechter Bezahlung höchstwahrscheinlich im Dezember ein neues Sonderheft geben, und wenn Ihr erraten habt, unter welcher Flagge es fährt, dann dürft Ihr das „DING DONG!" auf Seite 116 ausschneiden und in Euer linkes Ohr stecken. Kleiner Tip trotzdem: Es (das Thema der Sonderausgabe) fängt mit „S" an und ist nicht die Rubrik „Spielhalle". P.S.: Bitte haltet die neue Hotline-Zeit ein (Danke!)! So, mir langt's und außerdem ist das Vorwort schon lang genug.

Ciao, Euerns Uli!

BUREAUCRAZY war eine von Infocoms härtesten Nüssen. Mit dieser Lösungshilfe von CLOWN dürfte man es bei dem Programm erheblich einfacher haben. Zu Beginn des Spiel befindet man sich zuhause...

HOME:
Im *backroom* alles nehmen, dann zur Haustür und das Futter mit der *beezer card* bezahlen. Aus dem Briefkasten vor dem Haus die Wurfsendung nehmen und begutachten (Briefmarke!).

TRAVEL AGENCY:
Dem Agent den Brief geben und das Ticket nehmen.

RESTAURANT & HALLWAY:
Vor dem *restaurant* die *treats* liegenlassen und nach dem Verlassen desselbigen natürlich wieder aufsammeln. Im *restaurant* zweimal bestellen, essen und durch die Südtür abhauen, ohne zu bezahlen (bezahlen braucht man das Essen nie!). Nun ab zum *Hallway* (vor der Bank nach Osten). An die südliche Tür klopft man an (*Knock on door*). Dem Briefmarkensammler gibt man die Wurfsendung, nimmt sich das Paranoia Magazin (Aufkleber mit 'C') und verläßt daraufhin den *hallway*.

BOOKSHOP:
In der Schachtel befindet sich eine *game cartridge*, die man herausnimmt und dem *clerk* im Buchladen zeigt. Man beantwortet seine Frage mit einem Ja und gibt dem *clerk* die *game cartridge*, worauf man eine *recipe cartridge* erhält.

MANSION:
Vor dieser klingelt man an der Tür. Dann gibt man folgendes ein: n, e, s, open door, w, s, get painting, n. Das Bild zeigt man dem Papagei. Nachdem er sich ausgetobt hat, nimmt man die Post (*flyer* mit 'D'-Aufkleber). Das Gemälde braucht man jetzt nicht mehr.

LLAMA PEN:
Den Briefkasten öffnen und die *treats* hineinfüllen. Dann die Post nehmen (*booklet* mit 'E'-Aufkleber).

FARMHOUSE & GOAL:
Nun geht man zum verschlossenen Tor und wartet, bis die Stimme ertönt. Dann geht man ins Farmhaus, welches ausgeraubt wurde. Man wartet, bis 'Weirdo' kommt und sagt, was die Stimme bereits gesagt hat ('Unfortunately, there's a radio connected to my brain'). Daraufhin sagt der 'Weirdo': 'Actually, it's the BBC controlling us from London'. Nun wieder zum verschlossenen Tor und aufsagen, was der 'Weirdo' abgelassen hat ('Actually,...'). Jetzt sollte gesavet werden! Im Foyer werden einem Fragen gestellt, deren Antworten im Paranoia Magazin (Packungsbeilage!) stehen. In der Zelle sägt man die Gitter mit der Säge an. Daraufhin bekommt die Spielfigur vom Mithäftling ein Universalmesser. Den Hebel ziehen, den Knopf drücken, *power saw* und Generator verbinden, die *power saw* nehmen, dem Mithäftling geben und dann auf den Generator setzen. Einmal warten, damit der Mithäftling vorgeht. Ihm folgen und im Foyer noch schnell die Post mitnehmen (*envelope* mit 'B'-Aufkleber) und abhauen. Weder das *memo*, noch den *case* mit der *eclipse cartridge*, noch das *knife* brauchen wir noch. Also *droppen* wir erst einmal!

BANK & CAB:
Mit dem Scheck zur Bank und einen Auszahlungsschein über $75 ausfüllen. Mit ihm den Scheck am Einzahlungsschalter einzahlen. Danach einen Auszahlungsschein über $75 ausfüllen und damit Geld abheben. Dann nachhause und ein Taxi zum Flughafen bestellen.

AIRPORT:
Das Taxi bezahlen und zweimal nach Norden gehen. Dann zweimal nach Süden und solange nach Westen, bis man im Süden das *Lost and Found* sieht. Dann zweimal nach Norden zum Schalter der *Air Zalagasa*. Wenn man an der Reihe ist, dem *clerk* das Ticket zeigen und den direkten Flug wählen, dann nach Süden und die Säule hochklettern (zweimal), das Gitter öffnen, nochmal rauf, s, o, n, Gitter öffnen, o. Dem *controller* sagen, daß er den Start verweigern soll. Dann nach Westen, Süden, Westen, Norden, runter, rotes und schwarzes Kabel aus dem Lautsprecher ziehen und miteinander verbinden, dann runterklettern.

PLANE & POT:
Erstmal alles nehmen, dann warten und das Essen bestellen. Dann aufstehen und in die achte Reihe gehen, dem Baby das *airline magazine* zeigen. Dann auf Sitz 8c niederlassen und das Licht einschalten. Nun einfach warten. Sitzt man wieder auf seinem eigenen Platz, nimmt man die *laminated card* und liest sie. Dann warten, bis man zum Telefon gerufen wird. Nun aufstehen, zum Telefon gehen und alle Fragen mit 'Ja' beantworten. Nun geht man zur Stewardess und fragt sie nach „Stinglai Ka'Abi". Dann bis zum Heck des Flugzeugs (im Süden) und die Nottür öffnen. Nun warten, bis man in der Luft ist. Der Fallschirm verheddert sich in der Nottür, löst sich aber, wenn man an die Tür haut. Nun sollte man die Leine ziehen (*pull cord*) und nach der Landung im Baum die Leinen (*straps*) mit der Säge kappen. Im Topf steckt man die *recipe cartridge* in den Computer, welche die Eingeborenen an sich nehmen und einem eine *unlabelled* (soll wohl *unlabeled* heißen) *cartridge* geben. Und nun nichts wie raus aus dem Topf!

ANTECHAMBER & LOCKER:
Hier muß die Spielfigur das Schild lesen und die Hebel in logischer Reihenfolge (links-mitte, links-rechts, links-mitte) bewegen. Im *locker* wird die *keycard* genommen. Nun wird die *unlabelled cartridge* am Computer benutzt, und man gibt der Reihenfolge nach PRINTB bis PRINTE ein, und zwar in der Reihenfolge, in der man die Aufkleber gefunden hat (in dieser Lösung C, D, E, B). Der daraufhin erscheinende Text wird von oben nach unten, von links nach rechts gelesen.

SWITCHGEAR ROOM & AIRLOCK:
Nun geht's ab nach Osten, wo die Anweisungen der *unlabelled cartridge* befolgt werden. Im *airlock* schiebt man die *keycard* solange durch den *reader*, bis sich die Tür öffnet.

PERSECUTION COMPLEX:
Das Schild wird gelesen, worauf bis zum *modular plug* gegangen wird, wobei man sich die Monitore zu beiden Seiten des Ganges ansehen sollte. Den Computer mit dem *modular plug* verbinden, als ID „RANDOM-Q-HACKER" und als Passwort „RAINBOW-TURTLE" eingeben. Nun wird das Programm „PLANE.EXE" gestartet, und danach mit den Befehlen „DEL" und „REN" bewirkt, daß der richtige „RQH" das Programm „DVH2.HAK" benutzt. Nach dem Totalabsturz des Computers kann man sich die Monitore nochmal angucken. Danach geht man ganz nach Osten in den *airshaft* und von dort aus hoch zur Landebahn, wo man auf das Flugzeug wartet.

HALLWAY:
Jetzt geht man nachhause, wo ein Brief liegt.
Das ist das Ende des Spiels mit 21 von 21 Punkten. Tschö!



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Uwe Möller hat 'ne Hardware-Frage. Auf seinem A 500 läuft **FALCON** nicht richtig. Sein Händler meint, es läge möglicherweise am schlechten internen Laufwerk, und jetzt fragt er uns um Rat. (Tja, da gibt's nur zwei Möglichkeiten: 1. Die Hardware bringt's nicht (Laufwerk justieren lassen). 2. Die Software bringt's nicht (Programm umtauschen).)

Robert Leibinger sucht einen Cheatmode oder Tips zu **MAGNETIC TANK** auf dem ST. Irgendwelche Angebote?

Tips zu **THE LAST NINJA II** sucht Günter aus Gleiritsch. Er weiß nämlich nicht, wie man die einzelnen Levels schafft. (Eine komplette Lösung des Games hatten wir in Ausgabe 3/89. Schau' doch bitte dort nach. Hier fehlt uns ein wenig der Platz...)

Fragen zu **LEGACY OF THE ANCIENTS** (C-64) hat Stafan Papendick aus Mülheim: Gibt es einen bestimmten Spielablauf, den man einhalten sollte? Wo sind die beiden Schlüssel im „Castle"? Wieviele Geheimgänge sind es, und wo sind sie? Wo bekommt man bessere „Coins" als „Jade", „Topaz" und „Saphire"? Gibt's im „Knight"-Dungeon etwas Besonderes?

TANGLEWOOD auf dem Amiga macht Jörn Fries zu schaffen: Wo findet man Fahrzeug 4? Wie befestigt man die Antenne? Wozu braucht man Zement und Sand? Wie benutzt man den Kristall? P.S.: Wie lautet der Link-Code für die *Panther Modems* bei **NEUROMANCER**? (Der Link-Code lautet *CHAOS*, das Passwort *MAINLINE*.)

Carsten aus Lambsheim sucht Tips zum Rollenspiel **PROPHECY**.

Zwei Fragen zu **SUSPENDED** sind bei Andy Trosko aufgekreuzt. Er hat sie zu uns geschickt: Wie kann man die Menschen vertreiben, die nach einiger Zeit in der *Sterilization Chamber* aufkreuzen? Wie kommt man über die *Small Step*?

Charly Irgendwer aus Istwo sucht immernoch eine Lösung zu **LEISURE SUIT LARRY 2** (Hatten wir in Ausgabe 4/89!).

Roman aus St. Valentin sucht einen Cheat zu **PROJECT FIRESTART**. Wir nehmen an, daß es keinen gibt, lassen uns aber gerne belehren!

Oliver bekommt bei **SEX VIXENS FROM SPACE** die *Galactic-Plastic-Money-Card* nicht aus seiner Hosentasche raus. Wie geht's?

Auch die Fragen zu **LEGEND OF ZELDA** reißen nicht ab. Wie und woher bekommt man die Zaubersprüche? Wo findet man in der zweiten Spielrunde Gegenstände wie die Flöte, die Leiter und das Floß?

D. Kürzi aus der Schweiz sucht einen Poke zu **TESTDRIVE I** auf dem C-64.

Wie man bei **BARD'S TALE III** die sieben *Grey Wizards* am besten abmurkst, fragte ein Leser. Leider haben wir kein Patentrezept parat. Also, wie geht's?

Daß **F.O.F.T.** etwas seltsam ist, dürfte wohl so manchem aufgefallen sein; bei einem unserer Leser kam nun die Frage auf, ob nicht etwa einige der Missionen defekt sein könnten?

Ein gewisser „Frankie" kommt bei **QUESTRON II** nicht klar. Er ist nach wie vor verzweifelt auf der Suche nach dem *Wand of Power*. Wer weiß, wo das verflixte Ding steckt?

Andreas aus Dortmund rafft's bei **LEISURE SUIT LARRY II** nicht ab, wie man sich ein Ticket kaufen kann. Anstellen klappt ebensowenig wie Vordrängeln. Was nun?

Und jetzt kommt's oder auch nicht: Eine Frage zum PC Engine-Modul **WONDERBOY IN MONSTERLAND** hat Alexander Eberl: Wie bekommt man das *Sword of Wonder*? Er kommt immer nur auf vier Schwerter.

Peter Folger hat je ein schwerwiegendes Problem bei zwei Spielen: **ELITE** und **KING'S QUEST II**. Bei **ELITE** kommt er mit der dritten Mission (Rettung der Leute vor der Supernova) nicht zurecht, da die Flucht einfach nicht gelingen will. Bei **KING'S QUEST II** ist ihm der Priester in der Kirche ein Rätsel (zu letzterem Problem: vielleicht sollte man einfach mit ihm beten...)

Ein Münchener Tobias hat diese Fragen zu **ZELDA II**: Wo befinden sich die verschiedenen *Magic Containers*? Wie kommt man in das sechste Dungeon? Außerdem sucht er auf dem C-64 bei **NEWZEALAND STORY** einen Poke für unendliche Leben. Eben!

Eine Menge Leser haben nun schon nachgefragt, wie man bei **POLICE QUEST II** tauchen kann (also: Der Mann kommt mit seinem Schlitten an. Man redet ihn an und durchwühlt danach seine Brieftasche nach dem gefragten Papier. Nun holt man sich aus dem Wagen des Tauchers eine Ausrüstung (belt, suit, vest, mask, fins) und sucht sich die Sauerstoffflasche aus, deren Inhalt noch größer als 2000 Einheiten (oder was weiß ich; stand leider nicht dabei) ist. Unter Wasser schwimmt man ins rechte Bild und bewegt dort in der Bildmitte den Stein.. von Flori und Giese-Fisch).

POOL OF RADIANCE: Wo findet man das Nomadenlager genau? Wo ist der Schatz im *Textile House*?

BARD'S TALE III: Wo findet man das *Death Horn*?

Wie lautet bei **AGENT X II** das Passwort für den zweiten Level?

Wie kommt man bei **MINDSHADOW** vom Piratenschiff runter?

Hat etwa auch jemand eine Lösung von **DARK SIDE**?

Im Voraus aus Niederstürzeheim (Poststempel war unleserlich) hat zwei Fragen zu **ZOMBI**: 1. Wie kann man den Lastwagen vor dem Kaufhaus starten? 2. Was kann man im Kaufhaus mit dem Computer machen? Wie kommt man wieder heraus? (Nanu? das waren doch drei Fragen!)

...und weiter geht's mit **DRILLER**: Christian Marquardt fragt, wie man im Sector *Nicolite* den Bohrturm plazieren kann, und wo im Sektor *Obsidan* der Schalter sitzt, mit dem man Sektor 18 öffnen kann.

Eine Geschichte zu **MARS SAGA** haben wir noch erhalten: Wie werden die *Cave Ins* (oder vielleicht *Inns*?) in den Minen beseitigt, bzw. wie kommt man in den Tunnel *A)* rein?

Eva Hoogh aus Hamburg hat mehr als eine Frage und einen PC. Hier die Fragen: Was muß man bei **MARBLE MADNESS** am Ende des sechsten Levels tun (die Landschaft springt ständig um!)? Was muß man bei **POOL OF RADIANCE** tun/besitzen, damit der alte Dieb in der Gilde einige der Partymitglieder trainiert? Selbes Spiel: Wie kommt man an den „Pool" heran? Wenn man Tyranithraxus besiegt hat, geht's immer in die Stadt zurück! (Bei MARBLE MADNESS muß man den wandernden Plattformstücken folgen. Auf diese Art und Weise gelangt man ans Ende des Levels. Die Entsorgung von Tyranithraxus ist die letzte Aktion in POOL OF RADIANCE. Man kann zwar noch weiterspielen, wird aber nichts mehr erleben.)

Und abends an die Konsole:
MIRACLE WARRIORS: Wo kann man hier einige der nötigen Schlüssel finden?
PHANTASY STAR: Wo findet man die Meduse? Wo ist das Medaillon?

Dann kamen aber doch noch Fragen via Hotline:
Wenn man bei **SENTINEL** den Levelwächter erledigt hat, wie kommt man dann in den nächsten Level? Gibt's bei **VOYAGER** (Amiga) einen Cheat?

SEASTALKER: Einer unserer Leser hat nur 60 von 100 Punkten. Wo sind die restlichen 40 abgeblieben?

Einen Cheat für unendliche Zeit bei **CRAZY CARS II** sucht Michael aus Bocholt!

Und hier kommen wir ein weiteres Mal auf **ULTIMA V** zu sprechen. Ein weiterer Hotliner hat so seine Probleme mit dem sechsten Level des Dungeons Doom. Wie geht's in dem verflixten Ding in die tieferen Tiefen?

Trotz unserer Special Nr. 5 sucht Oliver aus Bremen einen Cheat zu GALAGA '88 auf seiner PC Engine (Ist eine ganz einfache Geschichte: Aufgerüstet wird, indem man im Titelbild das Pad nach oben drückt und dann die Start-Taste betätigt. Es tauchen nun während des Spiels einige „Bonushamburger" auf, die man ansonsten nicht zu sehen bekommt).

Hanna Wolf hat so ein Problem bei MIGHT & MAGIC. Sie wird trotz einer guten Party immer von den Dinosauriern im „abgesonderten Teil in der Wüste" abgemurkst. Gibt's da einen besondern Trick? (Ich fürchte nein, aber in der nächsten Special werden wir wohl 'ne komplette Lösung bringen).

Was muß man bei dem nicht ganz brandneuen Adventure **THE INSTITUTE** mit der *tube of glue* machen? Wie öffnet man die eiserne Tür in der Statue? Was macht man mit dem Körper des Vaters? Wie kommt man am *midget* vorbei? Was hat es mit dem *tiny bubbling stream* auf sich? Kam schlauerweise ohne Absender.

Holger Kuhn fragt, wo sich bei **PROJECT FIRESTART** das *subspace radio* befindet. Der Funker im Vorspann weist nämlich ausdrücklich daraufhin!

Wie bekommt man bei **ZELDA II** die Glocke?

Zum guten Schluß fragt Herr Geyer, wo die einzelnen Hilfen zu **BARD's TALE II** abgedruckt waren (Wir sagen's ihm: 10/88, 12/88, 3/89, ... ähm. Tja, ich fürchte beinahe, daß es das auch schon war – meine Güte, ich bin einfach zu schlampig!)

... und ein paar Antworten

Klaus Nitzens **MARS SAGA**-Fragen werden hier zumindest teilweise beantwortet: Die Nomaden findet man, wenn man von *Parallax* aus ca. 25 Schritte auf der Marsoberfläche nach Norden geht. Die Jungs schnappen sich die *Microdisc* und geben Euch einen *Finder* dafür. Mit diesem Ding tigert Ihr zu *Cybil Graves* nach *Primus*, die Euch erklärt, wozu es dient. Wie man den Skill *Throwing Weapons* bekommt, weiß auch unser Einsender Captain Crunch nicht. Er meint, man solle doch das Dynamit aus den Minen benutzen; man braucht keinen Skill, und die Wirkung ist vielleicht noch derber als die der Molotovs.

Kommen wir nun auf **POLICE QUEST II** zurück und gehen in den Park. Hier wurden einige Leser (wie sich inzwischen herausgestellt hat) ständig von Bains erschossen. Wenn man eine ordentlich justierte Waffe hat, kann man das leicht verhindern, und zwar, indem man sofort das Feuer eröffnet, wenn Bains erscheint, pengbumm!

Leider erst jetzt finden wir genügend Platz, um die Frage von V-Bird aus ASM 5/89 beantworten zu können. H. J. Waldow hat sich der Sache angenommen. Die Charaktere stehen im Track 1D auf der Charakter-Disk (logo!) herum, das „letzte Save" findet man in Track 1C, in den Spuren 02, 06, 09 und 0D, immer je zwei Charakter-Sätze pro Spur. Ein Charakter-Satz ist $80 Bytes lang und beginnt mit dem Charakternamen. Dieser ist allerdings etwas exotisch codiert, damit man ihn nicht zu leicht findet: A0=Blank, E1 – F9 für a – z, C1 – DA für A – Z, FF=Namensende.
Hier der Auslauf des Einlaufes (gelesen ab $C000):

```
Aufbau des Blockes (gelesen nach C000H):

C000  D3 E8 E1 E4 EF F7 FF FF    Shadow  (Name)
C008  FF FF FF FF FF FF FF FF    nicht benutzter Namensteil
C010  ST IQ DX CN LK ?? ?? ??    Strength etc, ?? evtl. Exp. Points
C018  ?? ?? ?? ?? ?? LV hi LM    ?? = Gold?, LV = Level, mit High
                                 Byte. LM = Max. Level, LV kann von
                                 Monstern abgezogen werden !
C020  hi Cond. Hit.p Spell Sp-   Cond, Hit & Spell Points Lo/Hi Byte
C028 max ?? ?? ?? ?? ?? AC A2    AC=Armor Class, A2 bei Monstern=AC
C030  US OB NR US OB NR .. ..    Objekt-Liste, max. 12 Objekte.
...       usw.                   US  = Use status
C050  .. .. .. .. Ende Objekte    00 = Nicht "equipped", benutzbar
C058  ??                          01 = equipped, 02 = NICHT nutzbar
....                              Bei Canteen/Wineskin auch Inhalt:
C07f  ?? ..                ??     Bit 08 = Water of Life,
                                  Bit 04 = Snaps, kein Bit = Wasser
```

Das Objekt wird durch das zweite Byte der „Objekt-Gruppe" bestimmt (siehe Liste). Wie oft man einen Gegenstand benutzen kann, wird durch *NR* angegeben; *FF* bedeutet hierbei unbegrenzte Benutzung (z.B. Schwert, Rüstung). So, nun aber viel Spaß beim Knobeln und schönen Dank!

Kommen wir also ohne die gewohnten Umschweife auf **MILLENIUM 2.2** zu sprechen. Hier schlug der Lack letztes Mal ein paar Blasen, die wir heute bügeln wollen: Es könnte sein, so hört man, daß dies mit dem 1.3er-Kickstart zusammenhängt. Gemeint ist hierbei die Sache mit dem nicht zurückkehrenden *Grazer.* Also, das ist es, was man so hört.

Nun zu dem Problem mit dem Errichten des zweiten Solargenerators: Um das zu bewerkstelligen, muß man die *Resources* ausschalten. Wir haben aber auch irgendwo ein paar Tips zu dem Ding rumfliegen...

Auf die Frage zu **POLICE QUEST II** (ASM 10/89) kann man mit einem Auszug aus ASM 7/89 antworten, wie Martin Zackor richtig anmerkte. Hier ist er: Beim Pförtner SHOW HIMSHIELD und SHOW HIM PHOTO eingeben, dann zum Auto, funken, CALL DISPATCH und CALL BACKUP. Man gehe nun zum Kofferraum und nehme sein KIT; beim Officer gibt man TAKE SEARCH WARRANT ein, geht wieder zum Pförtner, gibt SHOW HIM SEARCH WARRANT und TAKE KEY ein. Beim Öffnen der Tür sollte man rechts von Ihr stehen und den Revolver natürlich schußbereit haben.

Noch einmal ein Hinweise, für alle die, die unsere Sonderausgabe Nr. 4 für einen Scherz hielten oder nicht bekommen haben: In dieser Ausgabe ist die Lösung zu **SPACE QUEST II**!

So, da ja anscheinend einige Leutchen bei **LEISURE SUIT LARRY** immer noch nicht klarkommen, hier noch einmal der Cheat, mit dem man an alle benötigten Gegenstände kommt: Man drücke im Spiel Alt + D, denn so gelangt man in den Cheat-Mode. Gibt man nun „take all" ein, kann man die Nummer des Objekts angeben, das man gerne haben möchte (1=Wallet, 2=Breath Spray, 3=Pokket Lint, 4=Wrist Watch, 5=Apple, 6=Diamond Ring, 7=Glass of Whiskey, 8=Remote Control, 9=Rose, 10=Prophylactic, 11=Used Prophylactic, 12=Candy Box, 13=Inflatable Doll, 14=Disco Pass, 15=Pocket Knife, 16=Bottle of Wine, 17=„Jugs"-Magazine, 18=Hammer, 19=Bottle of Pills, 20=Rope. Sauklaue ist entschuldigt & schönen Dank an Amiga Crown!

Drei Fragen aus der letzten Ausgabe kann Wolfgang Fröde beantworten. Es sin die Fragen zu **SHADOWGATE** und **FISH**. Fangen wir mit SHADOWGATE an. Zuerst das Problem mit dem Stein: Wolfgang kann sich an zwei besondere Steine erinnern. Der eine befindet sich in einem Feld, der andere im „Hallway II" hinten links unten. Dann probiert eben mal „operate-stone-operate".
So, die zweite Frage bezog sich auf das Zurückfliegen von der Brücke trotz „Sphere". Hier sollte man einen Mantel tragen, welchen man wohl aber erst nach der Lösung des Problems mit dem Geist und seiner Verbrennung findet. Um diese zu bewerkstelligen, muß man (wichtig!) die Fackel mit dem Ring benutzen („torch-operate-torch" und „torch-operate-wraith").
Der Befehl für FISH ist relativ einfach. Also, man blockiert den Hippies den Weg mit der Eingabe „put the lid in the doorway" (und das war schwer?). Naja, besten Dank an Wolfgang und tschüß an alle Dreiradfahrer!

Wer wie Martin Schott noch Fragen zu **OOZE** hatte, kann mal auf unserer Seite 123 nachschauen und sich freuen!

Auch die Frage zu **MOTO ROADER** der letzten Ausgabe hat sich mit diesem Secret Service wohl erledigt. Es sei an dieser Stelle auch vorrausschauend werbewirksam erwähnt, daß in der nächsten Sonderausgabe ein ganzer Haufen Cheats auf die PC-Engine-User zukommt. Denn man tau!



MAYDAY SQUAD

EXKLUSIV FÜR ASM!

MAP BY SJW & DREAM TEAM

Hier seht Ihr ein paar Karten zu **MAYDAY SQUAD**. Was Ihr damit anfangen könnt, werdet Ihr wohl selber wissen. Wir danken den Einsendern und arbeiten weiter...

TIMEBOMB

STAIRS

BASEMENT

Elevator

Cafe

Barracks

Stairs

Ord.

Ammo

Closet

Em. Security

Con. Office

Level 1 Plan

Elev. ON

Sec. Room

Ground Sec. ON/O

Emerg. Egr. OFF/O

Security ON/OF

1st. Aid

Adm. Office

Safe

Map

Con. Office

Basem. Door

Lounge

Vestibule

Entrace Room

!START!

1 ST FLOOR

ZEICHENERKLÄRUNG	
TERRORIST	X
STIEGE	
OBJEKT/AKTION	

TIPS ★ ★ ★ TIPS ★ ★ ★ TIPS ★ ★ ★ TIPS ★ ★ ★ TIPS ★ ★ ★ TIPS ★ ★ ★

Weil's so schön ist, hier zwei Pokes für **ZAMZARA**, mit denen das Spiel ungleich einfacher werden sollte: POKE 3200, 129: POKE 3203, 122. Einzugeben mit einem Cartridge. Die Wirkung: Steine, Vögel, etc. (Sprites halt) werden abschußlos zerstört und schlagen sich trotzdem auf dem Punktekonto nieder. Und tschüß an Markus!

Na, dann woll'n wir mal losSCHNEIDERN und ein bißchen Cheat rüberwandern lassen: **STARFOX**: Beim Abspeichern statt einer Nummer einmal *NOT OBVIOUS* eintippen und dann im Pause-Mode „M" drükken...(Disc?).

RETURN OF THE JEDI: Mittels Diskettenmonitor die Disk nach der Zeichenfolge *?HEAT* absuchen. Hat man's gefunden, macht man einfach *CHEAT* draus und freut sich. Von Paranoid gekommen!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

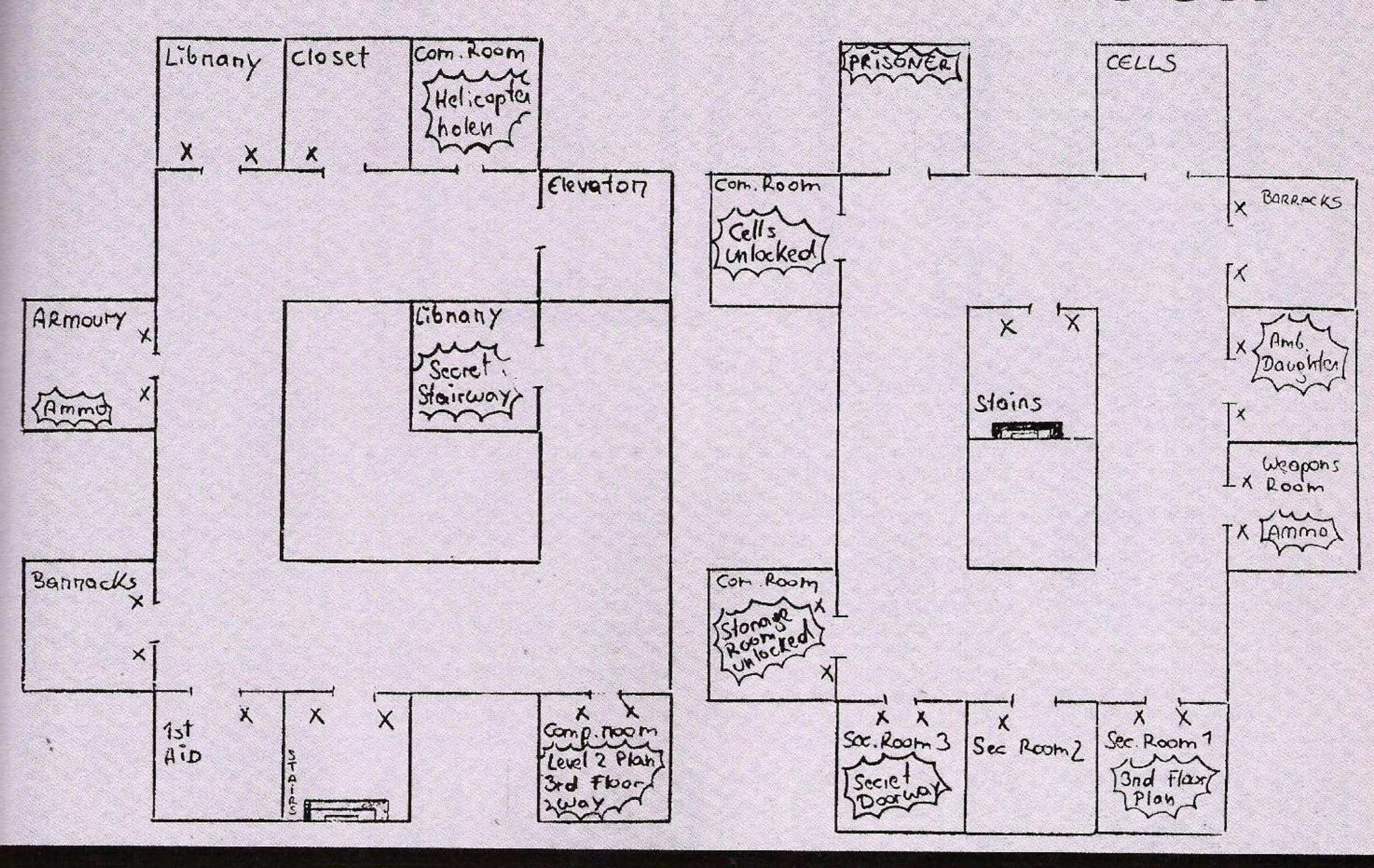
Bei der ST-Fassung von **BARBARIAN** (Psygnosis) gibt's anscheinend einen „lebenswichtigen" Code: *04ß08ß59 (Geburtsdatum?). Tach an O und G.*

In **INDIANA JONES** (Action) auf dem C-64 verbirgt sich ein Continue-Mode. Aktiviert wird er, indem man einfach im Titelbild *HI* drückt. Nun kann man ab dem dritten Level das Spiel fortsetzen. Servus Bananadoc!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

DING DONG!





Von Christian Surkus haben wir drei Codes für **THUNDERBIRDS** auf dem C-64: *RECOVERY, ALOYSIUS* und *ANDERSON*.

★★★★★★★★★★★★★★

Entgegen unseren letzten Anmaßungen gibt's bei **GOLDRUSH** noch eine weitere Alternativlösung, nämlich die Route um Kap-Horn! Auch bei dieser zweiten Alternativlösung läuft alles bis auf ein paar kleine Kleinigkeiten genauso wie bei den anderen Lösungen. Bis zum Kauf den Tickets erhält man 56 Punkte. Wenn man sich dann für das Ticket für die Kap-Horn-Route entscheidet, bleibt der Score bei 250 Punkten. Nun erhält man für den Kauf der Zitrusfrüchte vier Punkte, was einen wieder auf 60 Pinkte beim Verlassen Brooklyns bringt.
Nun geht es auf dem Schiff weiter. Das Essen der Früchte bewahrt Jerrod zwar vor schlimmer Krankheit, bringt aber leider keine Punkte. Auf dem Oberdeck findet er wieder einen freundlichen Mann, der ihm eine Bibel gibt (7 Pkt.). Diese liest er, bis er auf Psalm 23 stößt (5 Pkt.). Nun muß Jerrod ein bißchen Unwetter und Stürme überleben, bis er wieder zu Punkten kommt. Auf dem Tisch des Kapitäns findet er eine Büroklammer (3 Pkt.), im Maschinenraum Metallsplitter (3 Pkt.), im Kesselraum einen Holzstiel (3 Pkt.), im Schlafraum ein Seil (3 Pkt.) und in der Küche Fleisch (3 Pkt.). Mit all diesen Dingen kann Jerrod nun achtern vom Oberdeck aus angeln (8 Pkt.), wobei er einen Fisch fängt.
Bei dem Eintreffen in Sacramento kommt es nur darauf an, das richtige Gebäude zu finden, um die Postkutsche nach Sutter's Fort besteigen zu können (1 Pkt.).
Der Rest läuft wieder nach Plan; das Spiel endet dann mit 251 Punkten. Besondere Thanx an Martin!

★★★★★★★★★★★★★★

Zum tausendsten Mal: Die Codezahl für den zweiten Level von **NAVY MOVES** ist *786169*. Thanx an alle (beide!) Einsender!

★★★★★★★★★★★★★★

Für alle, die's noch nicht wissen: Bei **MICROPROSE SOCCER** kann man auch mittels Fallrückzieher Tore erzielen. Man muß vom Strafraum des Gegners schräg nach unten laufen, nach ein paar Schritten den Joystick in die entgegengesetzte Richtung ziehen und den Feuerknopf drücken. Der Spieler macht einen Fallrückzieher, und sobald der Ball in Tornähe kommt, springt der Torwart in die andere Ecke. Von Dieder.

★★★★★★★★★★★★★★

Volker Helfmann hat sich bei **HARD 'N' HEAVY** ein bißchen umgesehen und einige Dinge entdeckt. Wir verraten aber nicht genau, wo die einzelnen Sachen sind, damit Ihr auch noch etwas zu tun habt. In den Leveln 2, 3 und 4 gibt es jeweils eine Schatzkammer zu entdekken. In Level 5 findet man zwei unsichtbare Durchlässe, mit deren Hilfe man zwischen zwei Ebenen wechseln kann. Weitere Schatzkammern findet man nun in den Leveln 6, 8, 9 und 13. Nun geht's bis Level 17 weiter, in dem der Spieler einen unsichtbaren Tunnel finden kann. Auch in Level 19 gibt's einen unsichtbaren Tunnel, genauso wie in Level 22. Ein besonderes Moin und Thanx an Dich!!!!!

★★★★★★★★★★★★★★

In die Highscoreliste von **RUNNING MAN** kann man auch mal *DdliSsKk* eingeben. Hinterher hat man keinen Energieabzug mehr.

★★★★★★★★★★★★★★

Noch 'n Poke zu **HARD 'N' HEAVY** auf dem C-64 (nur mit Cartridge einzugeben): POKE 2534, 234. So erhält man unendliche Leben.

★★★★★★★★★★★★★★

Aber es gibt auch noch andere Pokes zu **ZAMZARA**! Z.B. POKE 12303, 173: POKE 12322, 173 (Einzugeben mit Modul im Titelbild), was einem nur unendliche Leben verschafft. Is' von USID.

★★★★★★★★★★★★★★

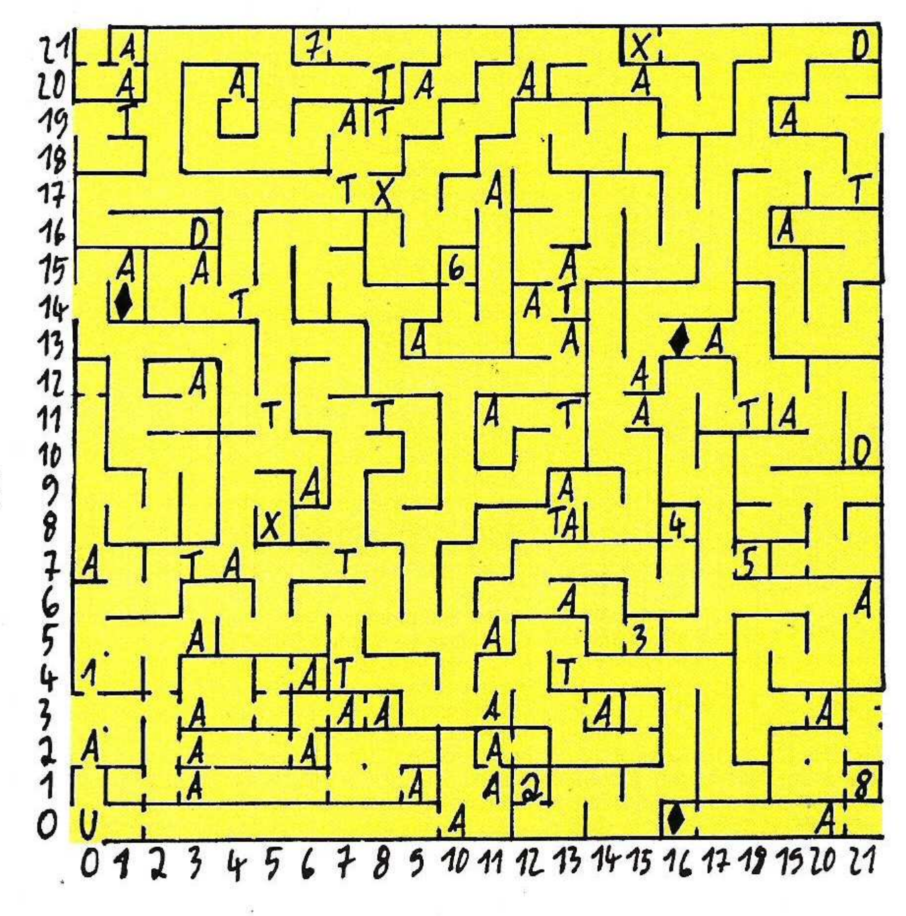
NECTARIS: Alle 32 Level-Codes: REVOLT, ICARUS, CYRANO, RAMSEY, NEWTON, SENECA, SABINE, ARATUS, GALOIS, DARWIN, PASCAL, HALLEY, BORMAN, APPOLO, KAISER, NECTOR (das war Level 16!), TLOVER, SURACI, ONARYC, YESMAR, NOTWEN, ACENES, ENIBAS, SUTARA, SIOLAG, NIWRAD, LACSAP, YELLAH, NAMROB, OLOPPA, RESIAK und ROTGEN. So, schönen Dank an Gerhard Schindler, der uns diese Tips übersandte.

Bard's TALE II

Diesmal muß sich die **BARD'S TALE II**-Party in das sogenannte Labyrinth der Furcht ('Maze of Dread') begeben, um dort bis zur vierten 'Death Snare' vorzudringen, in der sie sich wieder einmal einem schwierigen Rätsel stellen muß, aber dazu an anderer Stelle mehr. Das 'Maze of Dread' ist ein dreileveliges Dungeon und befindet sich in dem Städtchen 'Thessalonica'. Es kann mit voller Besetzung der Party angegangen werden. Das Labyrinth ist auch das Heim einer kämpferischen Elitetruppe namens 'Graphnar Fist', mit der sich die Party im dritten Level verstärkt auseinandersetzen muß.
Der 'Evil Lord' dieses Dungeons wird übrigens auch von dieser Söldnertruppe gestellt; sein Name ist schlicht und einfach 'Lord of the Graphnar Fist'.
Aber nun Fakten zu den einzelnen Leveln: Der erste Level hat neben den obligatorischen Monstern keine besonderen Hindernisse zu bieten. Er wartet lediglich mit einigen Informationen auf, die man zur Lösung eines Rätsels im zweiten Level benötigt, auf das ich gleich noch zurückkommen werde. Man kann sich also, wenn man keine Lust hat, das Rätsel eigenständig zu lösen, gleich in den zweiten Level hinabbegeben, und zwar entweder über zwei Treppen, oder aber mit Hilfe eines Liftes!!! Es ist schon erstaunlich, mit welchen technischen Finessen ein mittelalterliches Verlies so ausgerüstet ist. Sein Erbauer ist jedenfalls seiner Zeit ganz schön voraus. Mit dem Lift, der sich im Südosten des Labyrinths befindet, kann man natürlich auch bis in den dritten Level des Dungeons hinabgelangen. Man muß dazu lediglich den dritten Knopf auf dessen Steuerleiste drücken. Laßt am besten Euer Energiebewußtsein bzw. Eure Bequemlichkeit entscheiden, auf welche der genannten Möglichkeiten des Hinabgelangens in den nächsten Level Ihr zurückgreift.
Auf jeden Fall sollte man sich die Mühe machen, mal im zweiten Level vorbeizuschauen, bevor man sich in die 'Death Snare' im dritten Level stürzt, da man hier noch einige wichtige Infos für die Lösung des 'Snare-Rätsels' erhält und außerdem das legendäre 'Sword of Zar' erlangen kann, vorausgesetzt man löst das Rätsel des 'Riddlers'. Dieser wartet auf dem Feld (15/10) auf die Party und gibt sich mit der Antwort 'DER' (=RED wenn rückwärts gelesen) zufrieden, worauf er schließlich die begehrte Trophäe herausrückt, mit der man jetzt endlich in den Kampf mit den Söldnern der 'Graphnar Fist' ziehen kann. Im dritten Level angelangt, sollte sich die Party mal an den zwei ranghöchsten Soldaten der besagten Truppe versuchen, die jeweils von einer persönlichen Leibgarde beschützt werden. Da wäre zum einen der 'Arms Master' mit einer Gruppe von Schülern auf dem Feld (11/10) und zum anderen der 'Lord of the Graphnar Fist' persönlich, mit einer Gruppe von Leibwächtern auf dem Feld (08/04). Es sei hier noch erwähnt, daß man beim Kampf gegen den Oberhäuptling keine Magie einsetzen kann und sich ganz auf die Schlagkraft des kämpfenden Teils der Party verlassen muß. Zuguterletzt kann man sich dann wagemutig in die vierte Todesfalle stürzen, um dort das vierte Segment des Zepters zu erringen, mit dem sich die Party auch schon wieder auf die Socken machen kann. Damit wäre wieder eine Mission erfolgreich beendet.

MAZE OF DREAD (I)

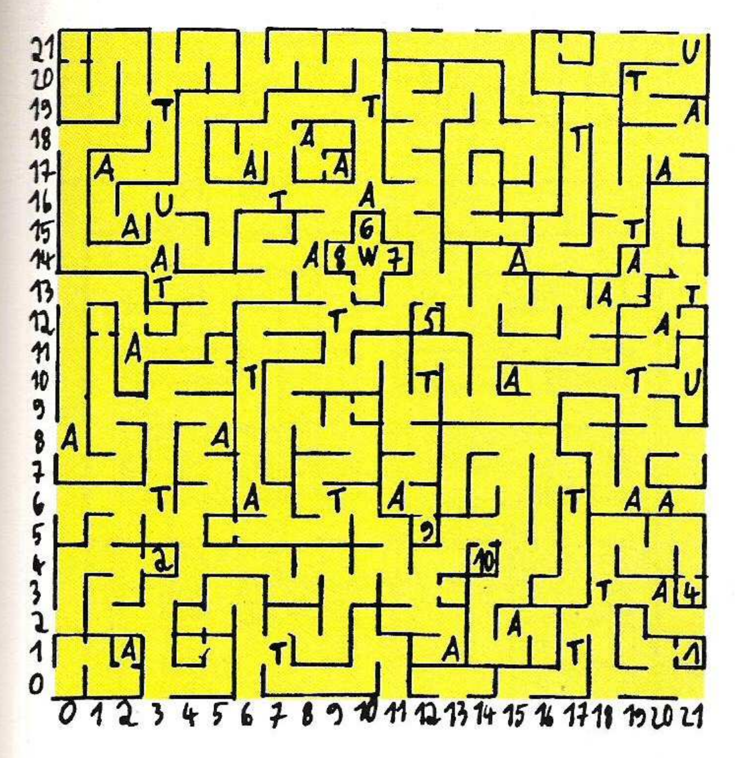
TELE-PORTS:
(13/16) → (17/08):
(14/01) → (08/05);
(00/16) → (21/15)



Maze of Dread (Level 1):

1.) The dark corridors of this sinister maze have been tunneled from raw earth and lined with crumbling flagstones. It doesn't look like a save place.
2.) On the wall is written: Not white, while you can stand and fight.
3.) On the wall is written: As yellow as the great one's bellow.
4.) On the wall is written: Try green, the one who lies unseen.
5.) On the wall is written: As black as coalfoot's largest trade.
6.) On the wall is written: Yes brown, as was the mighty crown.
7.) On the wall is written: T'was blue, the one that never knew.

MAZE OF DREAD II



8.) You stand in a 10x10 room, with three buttons on the wall, numbered 1,2 and 3. You can (1-3) Press a button or (E)xit the room.

Maze of Dread (Level 2):

1.) You stand in a 10x10 room, with three buttons on the wall, numbered 1,2 ....
2.) On the wall, written in blood is: The Riddler seeks a word, but he'll only understand it backwards.
3.) The Graphnarlord is magic-proof.
4.) A voice says: „Ask him of Oscon, he who knows many things.
5.) Etched on the wall is the message: The thirst brings an even scare of jaunts.
6.) A man appears in a puff of smoke and speaks to you: „Blue, red, green, brown, black, white, yellow; colours cast in the artist's pot, name the false while can'st be caught ..... "
7.) A whispering voice says: „The Sword of Zar lies below!"
8.) On the wall is written: The Riddler's clues lie on the entry level.
9.) Seek the Zen master, friends!
10.) On the wall is etched this message: Time is short on the Snare .... take care!

Maze of Dread (Level 3)

1.) You stand in a 10x10 room with three buttons on the wall
2.) A sign proclaims: INTRUDERS- Know that you trespass on the grounds of the Graphnar Fist. Leave or die!
3.) A sign reads: Troop Barracks (B) -- Swordsmen
4.) A sign reads: Training center - Weapons and Stealth
5.) This is the weapons school. Before you is the Arms Master of the Graphnar Fist and 12 of his pupils. „Intruders!" he calls out, „here's your chance, boys have at 'em!"
6.) A sign proclaims: CAUTION! Officers allowed to pass here with permits, only. Absolutely NO MAGES allowed ahead!
7.) You just walked into the meeting room, and before you stands the Lord of the Graphnar mercenaries and his personal guard. „You're not my men", he shouts, „Put them to death!"
8.) A sign reads: Troop Barracks (A) -- Archers
9.) DANGER: Troops beware! Ahead lies the real time Puzzle-Snare. Proceed at thy own risk.

Death Snare 4:

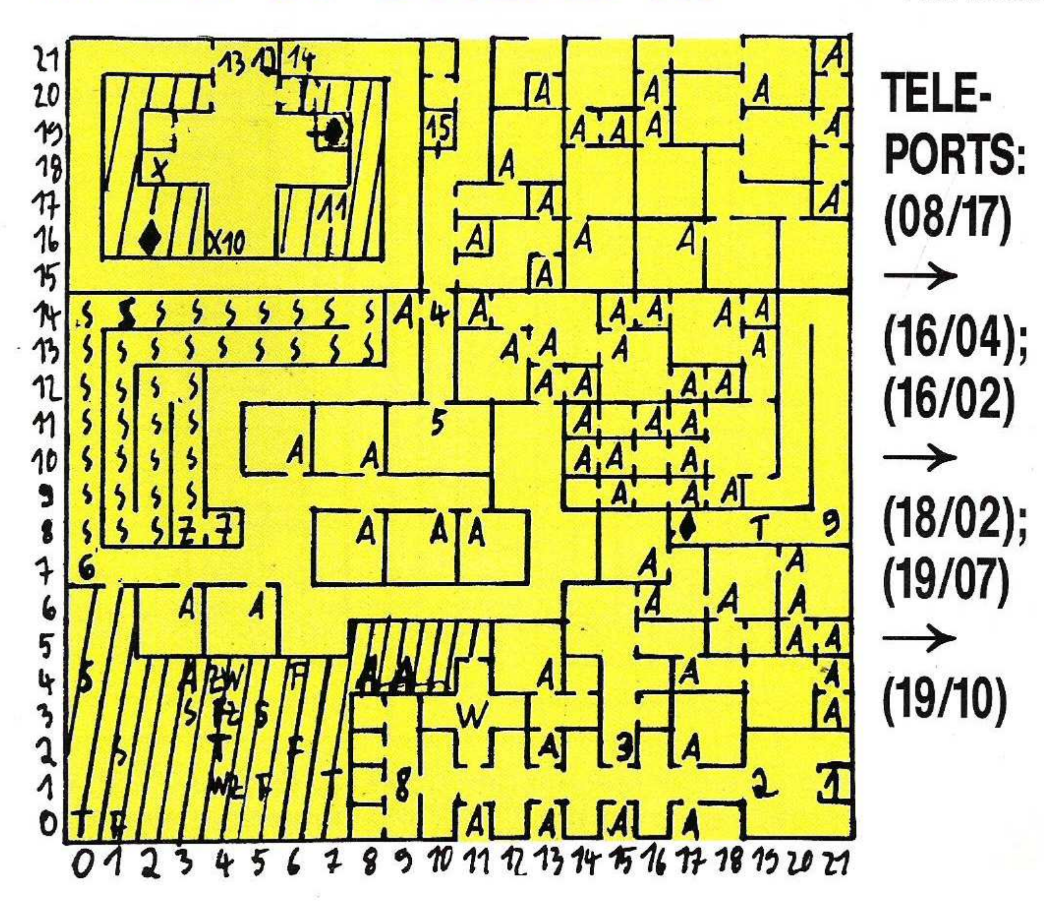
10.) Snare 4: A voice says: „Greetings again ye potential corpses. Even as you listen to me your time grows short."
11.) A mouth on the wall speaks to you: „Say to me the value of rate actions!" (ENDURABLE)
12.) Every need has a satisfaction.
13.) Be hopeful, kids.
14.) A man appears before you, saying, „I am the Master Alchemist. Take my gift and leave me be." He then disappaers. ('Vial' kann aufgenommen werden.)
15.) There's a segment to the cepter here.

Lösung der Death Snare 4:

Wenn man das Lösungswort weiß, welches man dem 'Magic Mouth' bei Position (17/07) nennen muß, ist die Bewältigung dieser Todesfalle wirklich kinderleicht. Um aber auf das Wort 'ENDURABLE' zu kommen, muß man seine Phantasie schon ganz schön spielen lassen, schließlich gibt es doch kaum Hinweise bezüglich dieses Rätsels. Auf jeden Fall kann man sich schon nach der Eingabe des gesuchten Wortes in den mittlerweile zugänglich gewordenen Raum bei (19/07) begeben, von wo aus man in einen anderen Raum bei (19/10) teleportiert wird, in dem sich ein weiteres Segment des Zepters befindet. Der kategorische Heimweg macht dann den krönenden Abschluß dieser Mission aus. Übrigens, wenn man Lust hat, kann man sich auch ein kleines Fläschchen mit irgendeiner Ingredienz bei dem Meister-Alchemisten auf Position (21/06) abholen, bevor man die Snare verläßt. Den Nutzen dieses 'Items' habe ich allerdings nie rausgefunden, obwohl ich das Spiel komplett durchgespielt habe.

Peter Bachmann

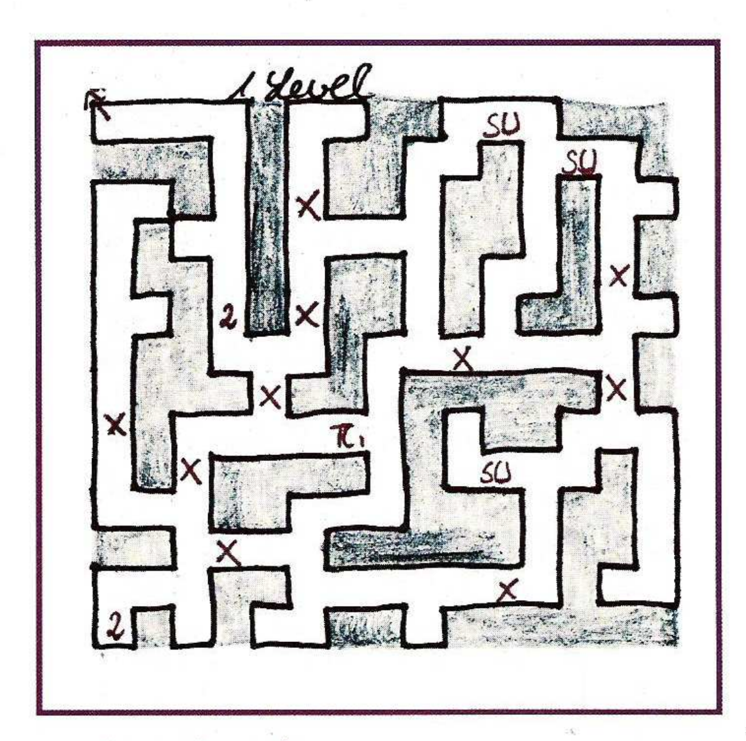
MAZE OF DREAD III

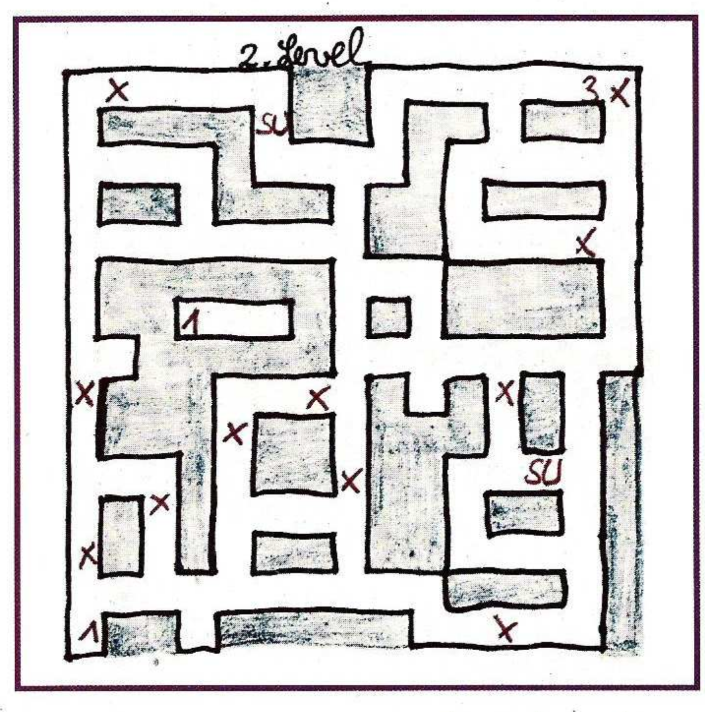


TELE-PORTS:
(08/17) → (16/04); (16/02) → (18/02); (19/07) → (19/10)

LEGEND OF BLACKSILVER

DEATH SPIRE CHASM

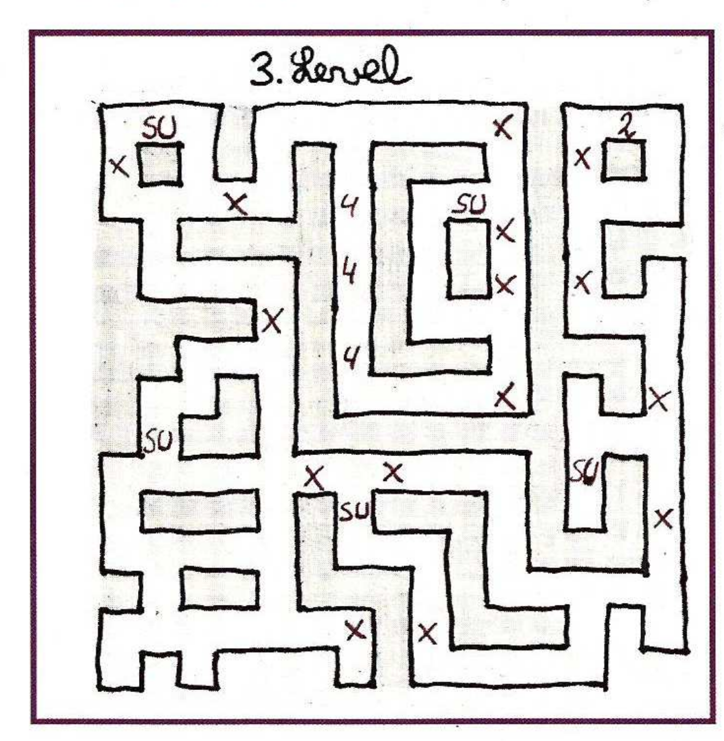


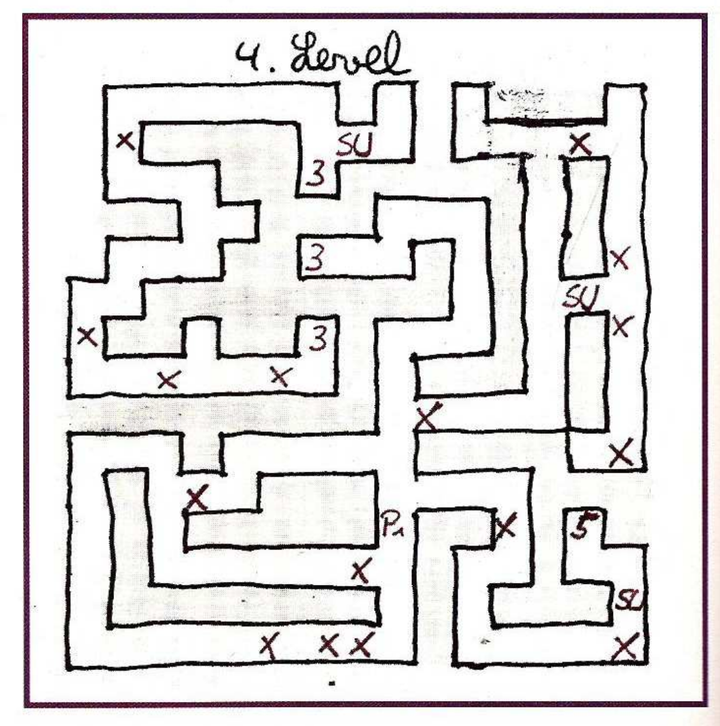




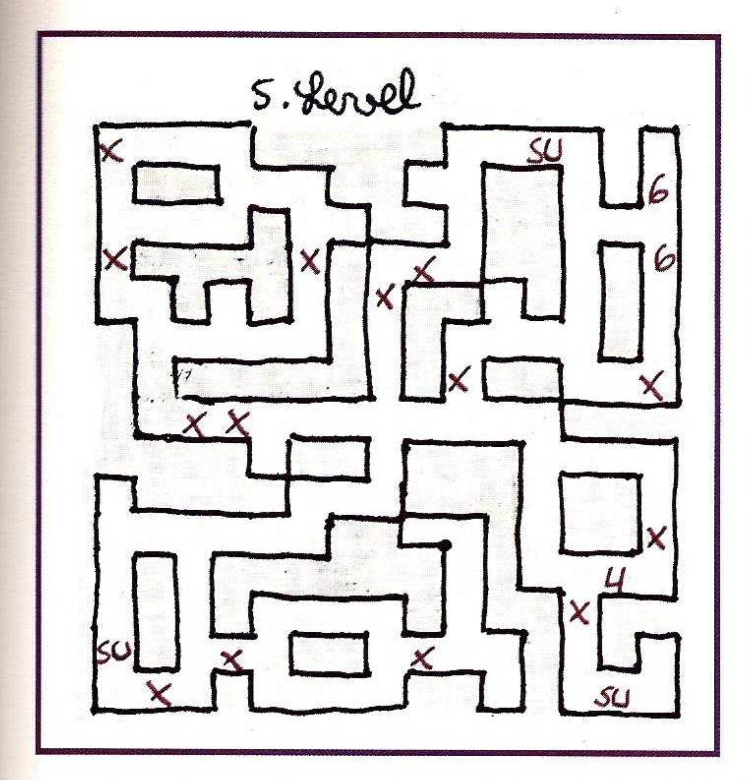
Legende Levels 1 & 2: ***X***: **Trap,** ***SU***: **Small Urn,** ***TC***: **Silver Coin,** ***1***: **Level 1,** ***2***: **Level 2,** ***3***: **Level 3**

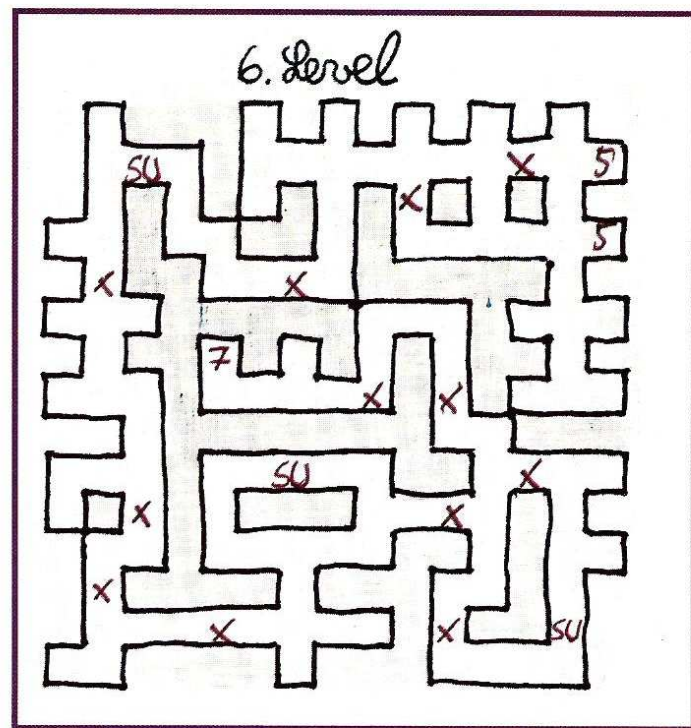






An diesem Orte geht's diesmal mit den LEGEND OF BLACKSILVER-Karten weiter, was Ihr wohl schon gemerkt haben werdet. Das Weiße Haus steht aber trotzdem immer noch in Washington.

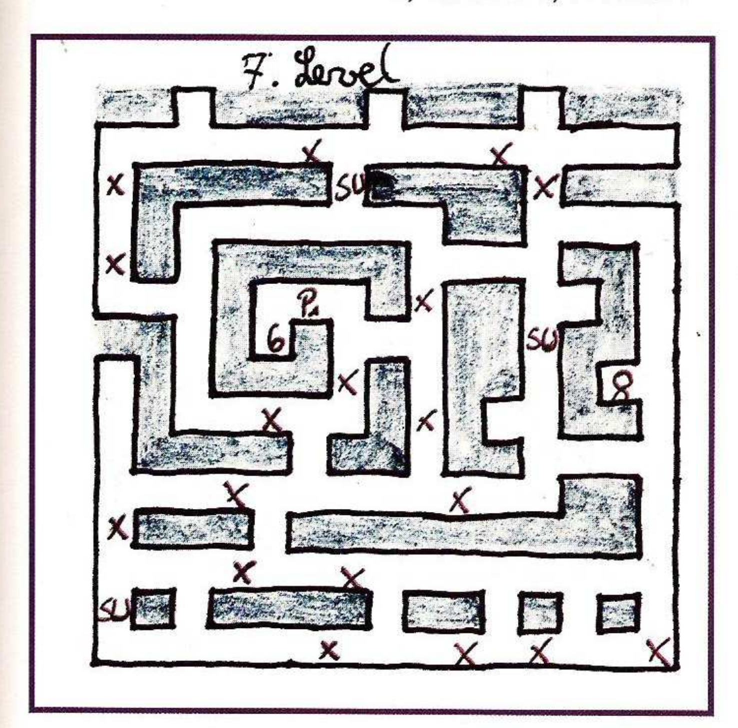


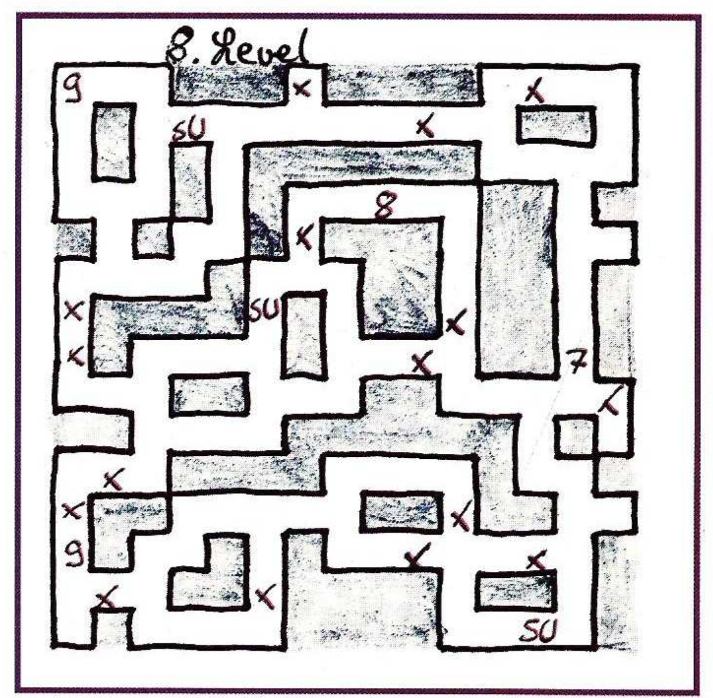




Legende Levels 3, 4, 5 & 6: *X*: Trap, *SU*: Small Urn, *TC1*: drei Elixiere, *2*: Level 2, *3*: Level 3, *4*: Level 4, *5*: Level 5, *6*: Level 6, *7*: Level 7







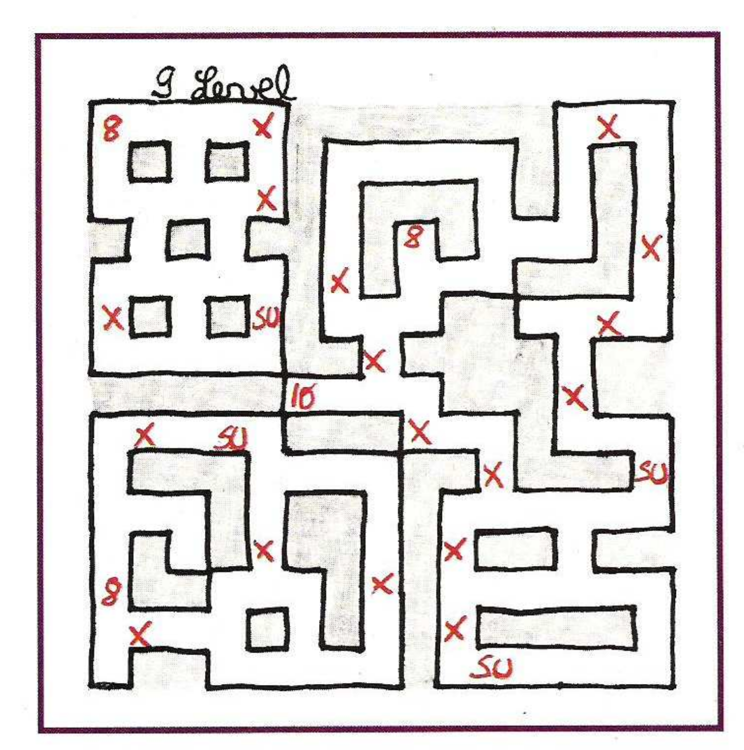


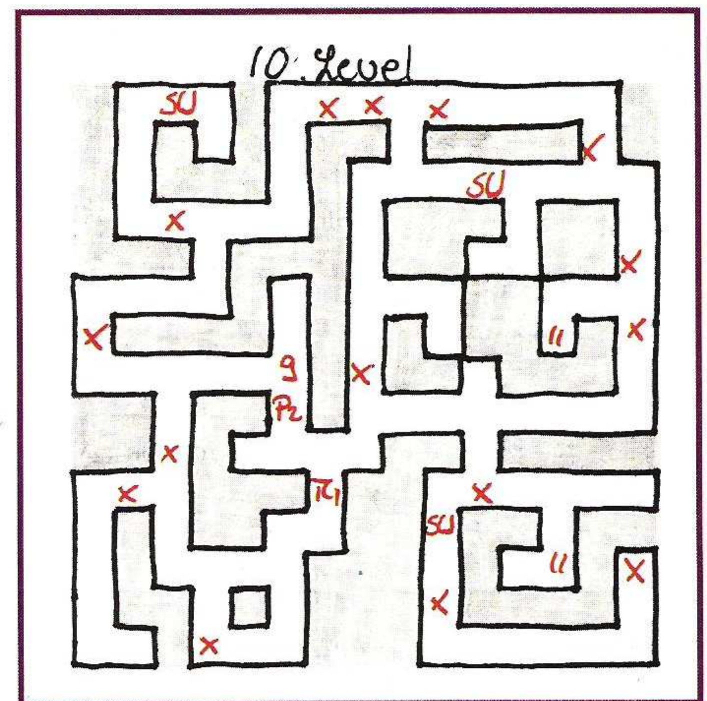
Legende Levels 7, 8, 9 & 10: *X*: Trap, *SU*: Small Urn, *P1*: You will die here, *P2*: You cannot escape my sparkels of Death, *TC1*: Silver Coin, *4*: Level 4, *5*: Level 6, *7*: Level 7, *8*: Level 8, *9*: Level 9

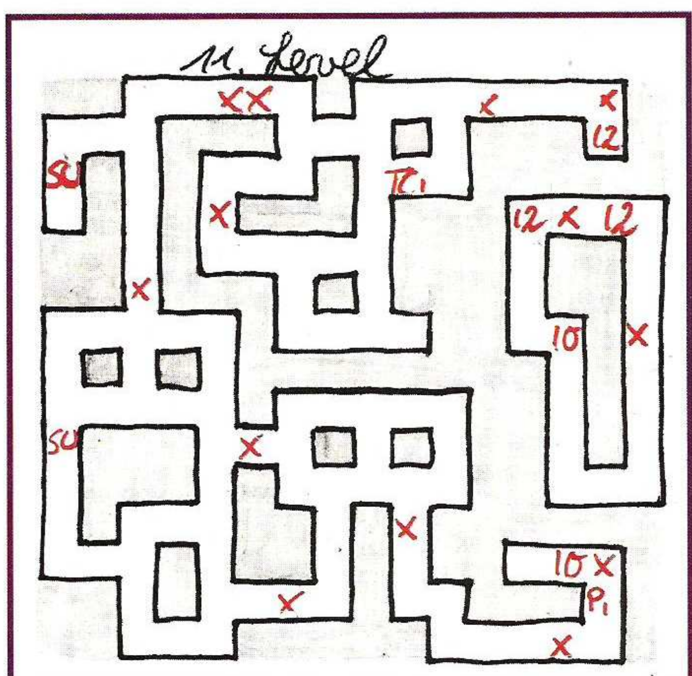


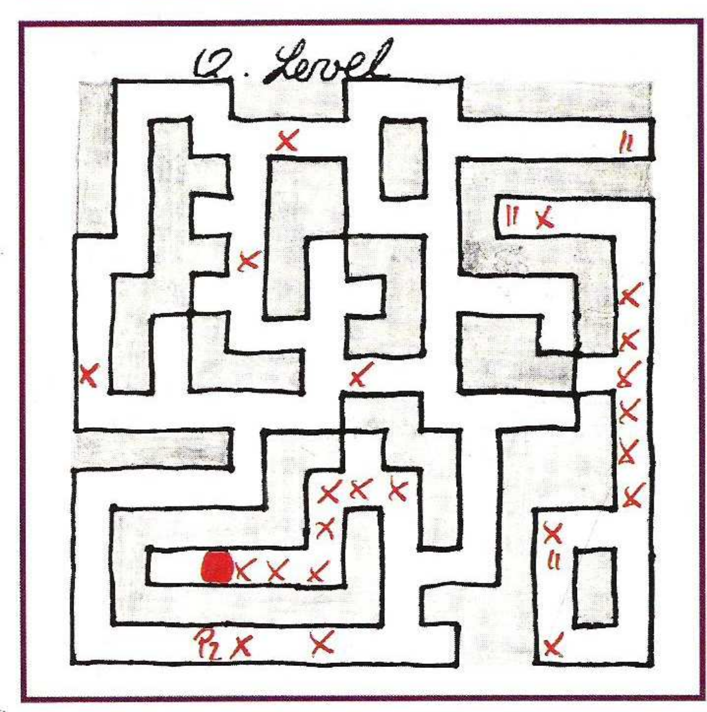
★★

Wenn man eine PC Engine sein Eigen nennt und ein paar Cheats sucht, ist man hier richtig! **MOTO ROADER**: Hier gibt es einige Sonderkurse zu befahren. Kurs Nr.1: Taste 1 und *Select* halten, dann *Run* drücken. Kurs Nr.2: Taste 2 und *Select* halten, dann *Run* drücken. Kurs Nr. 3: Joystick nach oben, Taste 1 und dann *Run* drücken. Kurs Nr.4: Joystick nach oben, Taste 2 und dann *Run* drücken. **GUNHED**: Im Bild mit den zwei Planeten *Select* halten und abwechselnd die Tasten 1 und 2 drücken, bis *God of Game* erscheint. Nun kann man mit *Select* seinen persönlichen Schwierigkeitsgrad anwählen (wir bevorzugen *Supermania*). **PACLAND**: Tasten 1 und 2 halten und *Run* drücken (Bild erscheint). Danach Taste 1 ...











Legende Levels 11 & 12: *X*: Trap, *SU*: Small Urn, *P1*: I wait for you!, *P2*: I wait for you!, *TC1*: Silver Coin, ●: Das Loch führt zu Taragas, *10*: Level 10, *11*: Level 11, *12*: Level 12



drücken und halten und erneut *Run* drücken (Game Options). Ach, seht selbst, was sonst noch so kommt.

P-47: Start in Runde 8: Fünfmal Taste 2, sechsmal Taste 1, einmal *Select*. Nun *Select*, Taste 1, Taste 2 und *Run* gleichzeitig drücken.

★★★★★★★★★★★★★★

Hier stehen nicht die 32 Codewörter von NECTARIS; kein Platz!

★★★★★★★★★★★★★★

Von Thorsten Imsande haben wir drei Tips zu **OIL IMPERIUM** erhalten, die allgemein recht nützlich sein sollen.

1. Wenn man mal zuwenig Geld hat, verkauft man am Anfang des Monats sein gesamtes Öl. Wenn einem der Preis zu niedrig ist, kann man das Öl aber auch einfach behalten, ins Büro gehen, den Spielstand speichern, wieder laden. Nun dürften die Preise schon anders aussehen. Auf diese Art und Weise kann man auch mehrmals im Monat Öl verkaufen.

2. Versiegt eine Quelle, so bohrt man sie einfach wieder auf.

3. Beim Bohren mit einer Bohrinsel kann man mit dem Feuerknopf 'Full Speed' geben. Der Druck erhöht sich, und die Zahlungen gegen Ende des Bohrens sinken.

Bei der Amiga-Fassung von **VIGILANTE** sollte man in der Highscoreliste die Worte GREEN CRYSTAL eintragen (mit *Space* in der Mitte). Drückt man hierauf die Taste *F1*, so bekommt man ein Leben dazu, drückt man die Taste *F8*, kommt man ins nächste Level.

Der schomal erwähnte *Access-Code* von **NAVY MOVES** lautet nach wie vor 786169. Schön' Dank an Gerald!



Einige Hilfe zu **THE KRISTRAL** bekamen wir von Sebastian aus Hamburg. Bevor ich jetzt aber anfange, noch irgendwas zu erzählen, fange ich besser an:
Also, erstmal allgemeine Tips: Vor jedem Kampf sollte abgespeichert werden.
Man kämpft am erfolgreichsten, wenn der Stick nach oben gedrückt und gleichzeitig der Feuerknopf gehalten wird.
Für jeden gewonnenen Kampf gibt es zwei Strength-Punkte; oder zwei Abzug bei einer Niederlage.
Auf keinen Fall irgendwelche Psychic-Punkte riskieren (Beleidigung von Personen, Anwendung von „Order-Pills", Genuß von Flow oder Mind Juice), da man für den Endkampf gegen Ffin Shadok mindestens 40 Psychic-Punkte benötigt!
Bei Spenden (Bettler, Boris the Butler, Malagar oder die „Kindergartentante") immer nur einen Skringle geben; man erhält als „Gegenleistung" fünf Psychic-Punkte. Zusätzlich erhält man beim Bettler bei der zweiten, unaufgeforderten Spende einen „Metal Ball"!
Und nun geht's los:
Auf Meltoca: Vor dem Stadttor nimmt man den Schlüssel und geht durch das Tor in Richtung Obststand, wo man aber nichts kauft, da man auf Zapminola für weniger Geld dieselbe Anzahl Strength-Punkte bekommt. Danach holt man sich das „Old Parchment", die „Plastic Card" und das „Ticket". Von Gloop (das kleine, blaue Männchen von der Erde) bekommt man eine „Invitation" (!) für den Palast. Dort angekommen zeigt man den Wachen die Einladung und begibt sich zu Nedrod. Der klärt den Spieler dann über seine Aufgabe auf und trennt sich nach einer kleinen Diskussion von einem Talisman. Von Kring Narta bekommt die Spielfigur anschließend noch einmal 25 Skringles. Im Schloßgarten trifft man auf die Prinzessin Feydle Deydle uns erzählt ihr, daß man Dancis Frake heißt und in geheimer Mission unterwegs ist. Da es zwischen den beiden kosmisch „gezappt" hat, gibt sie Dancis den „Ring of Belz".
So ausgerüstet geht man zum Raumhafen und besteigt sein stolzes Piratenschiff, um sich auf den Weg nach Zapminola zu machen.
Auf Zapminola: Immer schön auf dem Weg bleiben, da man sonst in einen Abgrund stürzt. In seinem Heimatdorf trifft man zuerst auf Strell Noto, der bereitwillig 25 Skringles lockermacht. Von „Aunt Polly" holt man sich besser gar nichts, weil zu teuer. Von Dancis' altem Freund Melvin bekommt man einen selbstgebauten „Interceptor", mit dem man „Feindfunk" abhören kann – zusammen mit wiederum 25 Skringles. Nun wird es etwas langweilig, aber damit man auf Magno eine Überlebenschance hat, muß man es durchziehen. Man gehe ins „Krings Head" und bestelle sich sooft ein „Grelge", bis die Strength-Anzeige weit über 100 steht, und das dauert!
Dann wird die Spielfigur nach links zur Treppe gesteuert und der Schlüssel benutzt. Im Gästezimmer geht Dancis nun zum Radio und hört die Meldung über die Entführung der Prinzessin. Am Bett findet er ein Packung „Heatpro Pills", die er benötigt, um auf Larvia und Feltina ungestört herumgehen zu können.
Nun zurück ins Schiff und die folgenden Planeten in beliebiger Reihenfolge anfliegen. Außer Feinden gibt es auf den Planeten noch einige andere Dinge zu finden:
Heruvia: eine Portion Schokoladen-Skringles, welche bei Genuß fünf Psychic- und zwei Strength-Punkte bringt.
Kraan: ein „Small Book".
Darn: ein „Golden Triangle".
Feltina: ein Zauberschwert, das fünf Psychic-Punkte bringt und außerdem gegen das aöte Schwert eingetauscht wird.
Larvia: Fehlanzeige.
Glysta: einen Psychisorbor (oder so), welcher nochmal 15 (!) Psychic-Punkte hergibt.
Nun sollte eigentlich bei dem nächsten Planetenanflug irgendwann ein zweites Raumschiff auftauchen, welches in einem rotem Lichtkreis verschwindet. Da heißt es nichts wie hinterher (Stick nach vorne & Feuer)!! Nun kann man sehen, wie Reginald the Red, auch „Redhead" genannt, die Prinzessin abführt. Jetzt ist der Moment gekommen, das Orakel im Ring von Belz um Rat zu fragen (Ring einstellen und als Frage „How can I help the Princess?" eingeben).
Das Orakel gibt der Spielfigur nun einen Reifen, der unsichtbar macht, und teleportiert sie nach Magno, wo er ohne Gefahr durch „Flying Akes" den Planeten anfliegen kann.
Nun wird sich zeigen, ob der Spieler mit seinem Strength- und Psychic-Punktehaushalt gut gewirtschaftet hat. In der „Brain Cell" verliert man exakt 100 Strength-Punkte! Nach dieser „Folter" muß Dancis in einem Duell mit „Redhead" klarstellen, wer der beste Pirat der Galaxis ist. Diesem kleinen Gemetzel hoffentlich gut entgangen trifft der Spieler auf Ffin Shadok, der Dancis zu einem „psychischen Kampf" herausfordert. Die nachfolgende Szene läuft selbsttätig ab und wird von Dancis nur gewonnen, wenn er mehr (!) als 36 Psychic-Punkte hat. Jetzt schließlich geht es zum letzten großen Showdown: durch den Reifen des Orakels geschützt tritt Dancis durch die mittlere Tür seinem Schicksal entgegen. Und hier verließen sie ihn...- Schön' Dank an Sebastian!

★★★★★★★★★★★★★★

Herr Quaß aus Mülheim hat geschafft, wovon viele andere Spieler träumen: Er hat **OOZE** gelöst. Gespielt hat er auf einem Amiga 500, und hier ist das Ergebnis:

Erst einmal eine Aufzählung der Gegenstände, die man nicht braucht: Strebe, Leintuch, Kerze, Kissen, Knopf (hinter Gemälde), Fackel, Gemme (samt Foltair und Folterkammer), Mantel, Buch, „Geister, Trolle und Ungeheuer Schottlands", Papier, Blumen, Messer, Noten, Kelch, Schale, Krückstock.

Los geht es dann vor dem Haus: n (vor der Treppe), h (vor dem Eingang), setz dich, steh auf, schließe Tür auf, n, mach Licht (Halle), warte, w (Korridor), w (Korridor), nimm Kreide aus Mantel, o, o, nimm Staub, leg Staub, schau Staub, male Kreidekreis um Staub, frage Mönch nach Ooze (gibt Gemme), befreie Mönch (1. Freund), n (in einer Passage), wenn man die Glühbirne im Musikzimmer herausschraubt und hier „wechsel Birne" eingibt, wird es taghell; ist aber nicht nötig – es geht auch so!, leere Tasche, nimm alles (Lanze, Pickel), s, h, ja, mach Spinnweben weg, h, h (Ballustrade), o (Korridor), öffne Tür, o, s, o, (Schlafzimmer), öffne Schublade, nimm Fackel aus Schublade, nimm Faden aus Schublade, schiebe Tisch, schlage Wand mit Pickel ein (2. Freund), leg Pickel, w, n, w, w, w, öffne Tür, n (Durchgang), öffne Luke mit Lanze, leg Lanze, h (Dachboden, 3. Freund), s, w, s (Trophäenraum), nimm Trophäe, n, o, n, o (Speisesaal), n, w (Küche), öffne Tür, ja, w (Speisekammer), nimm alles (Flasche, Hocker), o, o, s, öle Kunibert (4. Freund – um unbeschadet durch das Reich der Toten zu kommen, braucht man mindestens vier Freunde), l(ege?) Flasche, nimm Axt, o, s, o, s, s (Musikzimmer), (dreimal) spiele Spinett, s (im Reich der Toten), jetzt fünfmal in irgendeine Richtung gehen und man trifft Chez, bekommt einen Ring und ist wieder im Musikzimmer, n, n, n (Korridor), w, w, r (?), r, r (Halle), w, w, öffne Tür, l(ege?) Ring, w, n, h (vor der Kapelle), l(ege?) Hocker, nimm Laterne, öffne leise Tür (Kapelle), spiele mit Slime (oder Deaddy – 5. und 6. Freund), nimm Kelch, Schale, s, r, s (am Friedhofseingang), w (auf dem Friedhof), hilf Frau (sie gibt den „Stein der Gefahr"), n, o, o, o, o, o (Halle), n, n, w, brich Tür mit Axt auf, n (Gästezimmer), s, o, drücke Klinke, öffne Tür, n (Gästesalon), binde Faden an Tüte, lege Tüte, ziehe Faden (7. Freund), mach Seil ab, lege Tüte, Faden, nimm Seil, s (wenn die Spielfigur bis jetzt noch nicht geschlafen hat, sollte sie sich mit Murx oder einfachem Schauen beschäftigen, bis sie einschläft. Beim Erwachen muß die Sonne noch knapp über dem Horizont stehen, sonst kann man Vino nicht treffen. Nun sollte abgespeichert werden, da vor dem Haus manchmal ein tödlicher Nebel auf die Spielfigur lauert. Ist er da, lädt man einfach nochmal den Spielstand. Weiter geht's nach Süden, bis vor den Eingang (dreimal), r, o (auf der Wiese), r, r (Weinkeller), o, öffne Hahn, trink Wein, lobe Wein (8. Freund), w, h, h, w, h, n (Halle), nimm Hostie aus Schale, h, ja, h, h, o, o, n (Treppe zum Turm), h, h (Loch), binde Seil an Axt, wirf Axt, kletter am Seil, h, h, h (im Turm), halte Uhr an (9. Freund), r, r, kletter in Loch, wirf Hostie, folge Ooze, töte Ooze mit Stein. Das war erstmal die Lösung. Für alle, die auch die letzte Graphik sehen wollen: Bei Foltair (Warte, reibe Gemme) kann man die Flasche vorsichtig mit Öl füllen und in den Zellen graben. Ende und aus!

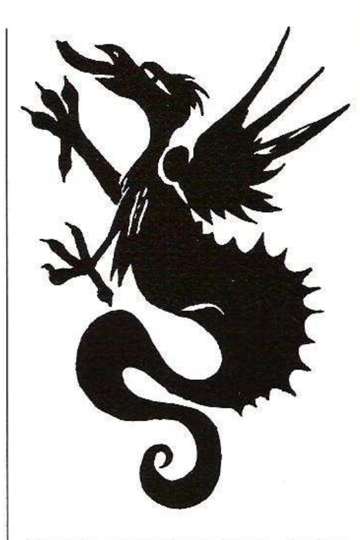
★★★★★★★★★★★★★★

Die Codes für das Game **TITAN** stellt dieses Gewusel aus Zahlen und Buchstaben dar. Zur schlechteren Übersicht habe ich nur bei jedem zehnten Level die Levelnummer davorgeschrieben. Auf geht's:

Level 1: J4JMKR, HBHCHC, 4492LI, 0SEOEL, 24O1TO, 01L038, 04KJ0B, 198075, OV7R70, Level 10: H67JR1, 04JBR8, RDL89G, B8JLJ4, DNBE08, TMV281, LO9U3H, 9JHTQN, UKUTB8, 01HFJO, Level 20: 1R7DCG, V30906, 4P4192, 40RSHP, E4DBQP, LFPOBO, 1H9615, MOBOPV, B9HH22, RN4RH9, Level 30: BG6W61, 1W1440, 044080, E396V3, 740330, 2L41H1, SGOWOO, 48H093, FU5HJ9, OGU9P1, Level 40: 294JBH, B608SO, P81OB9, KWOHME, HC6TS8, 7K4703, 9O0PNO, 00BI1O, HOO1OK, 1S4LOF, Level 50: D80N6D, 301OLH, K47OMT, O9UPW9, OVEO32, L29RHL, 6ORROR, H95LHT, 15LOV8, EOROC4, Level 60: 9LQHVU, HC932F, 117938, 6048HG, 4FO39H, VOMO5V, CO1FHT, OS45OO, 2U4BO5, CF6B71, Level 70: 88H102, H844C3, OO5HOR, NOTON8, D8VO1, AH3HD8, TIDD12, 43L6TV, 8HHOH3, 1D1S78, Level 80: OIP4GO. So, ächz!

ARTHUR





Vorbemerkungen:
Der Spieler schlüpft in die Rolle des jungen Arthur. Das Spiel beginnt am Abend des St. Anne's Day (22. Dezember), Compline. Die Tageszeiten sind namentlich in dem der Packung beiliegenden „Book of Hours" erwähnt. Was dort nicht erklärt wird, sind die entsprechenden Zeiten:

Matins: Mitternacht b. 3 Uhr,
Lauds: 3 b. 6 Uhr,
Prime: 6 b. 9 Uhr,
Terce: 9 b. 12 Uhr,
Sext: 12 b. 15 Uhr,
None: 15 b. 18 Uhr,
Vespers: 18 b. 21 Uhr und
Compline: 21 Uhr b. Mitternacht.

Von Mitternacht bis sechs Uhr kann Arthur allerdings nicht handeln, da er zu dieser Zeit automatisch schläft.

Die Punktewertung ist von Bedeutung. Man erhält Punkte in vier verschiedenen Kategorien: *chivalry* (Ritterlichkeit), *wisdom* (Weisheit), *experience* (Erfahrung) und *quest* (Suche).
In der Spielbeschreibung werde ich die Punktzahlen nacheinander in dieser Reihenfolge angeben. Um das Ziel des Spiels zu erreichen, muß man in jeder Kategorie 100 Punkte erzielen. Man kann auch in einigen Kategorien mehr als 100 Punkdate bekommen, dies ist aber nicht notwendig. In der von mir abeschriebenen Version erhält der Spieler 100/102/100/100 Punkte.



Spielbeschreibung:

Churchyard:

Arthur befindet sich auf dem Friedhof. Im Mondschein sieht er das Schwert Excalibur im Felsen stecken, das den Besitzer zum König von England macht. Als er versucht, es aus dem Felsen zu ziehen, erscheint der Zauberer Merlin und erklärt Arthur, daß er zwar der rechtmäßige König sei, aber erst einmal unter Beweis stellen muß, daß er klug, ritterlich und stark genug ist, den Titel des Königs auch zu verdienen. Bevor Merlin verschwindet, gibt er Arthur den Hinweis, ihn in seiner Höhle aufzusuchen. Er warnt ihn vor Rivalen, die sich der Königskrone bemächtigen wollen.

Nachdem er gegangen ist, sieht sich Arthur um und findet ein Halsband („torque"), das er anlegt. Als er Stimmen hört, versteckt er sich hinter dem Grabstein, denn zu dieser Zeit herrscht Ausgangssperre. Es erscheinen Soldaten, die die Kirche durchsuchen. Der böse König Lot erscheint und läßt den Stein mit dem Schwert auf einem Karren abtransportieren. Da eine Wache aufgestellt wird, bleibt Arthur hinter dem Felsen und schläft bis zum nächsten Morgen. Es ist nun St. John's Day (23. Dezember).
Um 6 Uhr läuten die Kirchenglocken. Lot erscheint mit dem magischen Schwert und erklärt sich zum rechtmäßigen König. Die Krönung ist für 12 Uhr am Weihnachtstag angesetzt. Falls jemand ihm seinen Anspruch streitig machen will, muß er ihn vorher auf ritterliche Weise herausfordern. Somit ist das Ziel des Spieles für Arthur klar.
Nachdem König Lot und seine Leute verschwunden sind, kann Arthur sein Versteck verlassen, um in die Kirche zu gehen und zu beten („pray"). (10/0/5/2) Nun geht Arthur erst einmal zu Merlin.

Meadow:

Hier erscheint ein unsichtbarer Ritter, der Arthur alle Dinge abnimmt. Dies ist aber nicht weiter tragisch.

Outside Merlin's Cave:

Merlin erklärt Arthur, daß er sich in eine Eule, einen Dachs, einen Salamander, einen Aal und eine Schildkröte verwandeln kann, indem er z.B. „cyr owl" sagt. Merlin warnt Arthur, daß er sich aber nicht in Gegenwart Anderer verwandeln soll, da diese ihn wegen Hexerei töten könnten. Arthur kann sich auch nicht von einem Tier in ein anderes verwandeln, er muß zwischendurch immer wieder menschliche Form annehmen. Bei jeder Verwandlung in ein Tier fallen alle Dinge zu Boden; man muß sie nach der Rückverwandlung wieder an sich nehmen.

Crystal Cave:

Hier nimmt sich Arthur Merlins Tasche, in der sich ein silberner Schlüssel befindet. Wenn man in die Glaskugel schaut, kann man Spielhilfen bekommen. Nun geht Arthur daran, die Stadt zu erforschen.

End of Causeway:

Hier versperrt der rote Ritter den Weg zur Insel. Er verlangt von Arthur vier Gegenstände, damit dieser passieren kann: das Ei des riesigen Raben, das Haar, das zwischen den Augen eines Drachen wächst, den Stoßzahn des wilden Keilers und das goldene Vlies des Dämons Nudd.

Tavern:

Hier beobachtet Arthur die Farmer, die sich über König Lot unterhalten (mehrmals „listen"). Er erfährt, daß man ohne Parole nicht in die Burg gelangen kann. Diese Parole wird alle 3 Stunden geändert (immer wenn die Mönche die Glocken läuten) und entstammt dem Lieblingsgedicht des Königs. Er legt jeweils eine Zeile aus der dritten Strophe dieses Gedichts als Parole fest. Das Gedicht ist im „Book of Hours" zu finden. Wie man nun herausfindet, welche Zeile die jeweilige Parole darstellt, erfährt Arthur erst später. Die Farmer geben Arthur einen weiteren Hinweis, der am Ende des Spiels von Bedeutung ist: Lot ist gierig. Er bekommt weiche Knie, wenn er Silber sieht und wird schwach für Gold. Wenn der Koch die Küche verläßt, geht Arthur nach Süden in die Küche.

Tavern Kitchen:

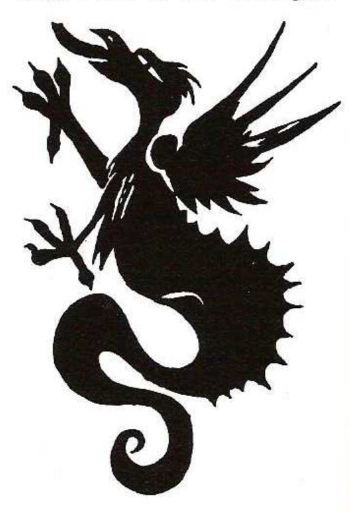
Die folgenden Dinge kann Arthur nur tun, wenn der Koch nicht in der Küche ist. Wenn er ihn kommen hört, sollte Arthur besser in die Kneipe zurückgehen und warten, bis der Koch die Küche wieder verläßt.
Hier wird zunächst der Vogelkäfig geöffnet. Dann verwandelt sich Arthur in eine Eule, woraufhin er das Gezwitschere des Vogels verstehen kann. Arthur erfährt, daß sich in dem abgeschlossenen Schrank Gewürze befinden, und daß der Schlüsel im Strohdach versteckt ist. Der Vogel fliegt heraus und holt den Schlüssel. Arthur verwandelt sich wieder zurück („cyr Arthur"), nimmt den Schlüssel und das Stück Käse, das auf dem Tisch liegt. Dieses ißt er sogleich auf, um seinen Hunger zu stillen. Mit dem Schlüssel wird der Schrank geöffnet und die Flasche mit Gewürzen wird mitgenommen.
(20/1/9/5)

Town Square:

Hier befindet sich der Dorfidiot, mit dem man Sachen tauschen kann. Am besten ignoriert man ihn.

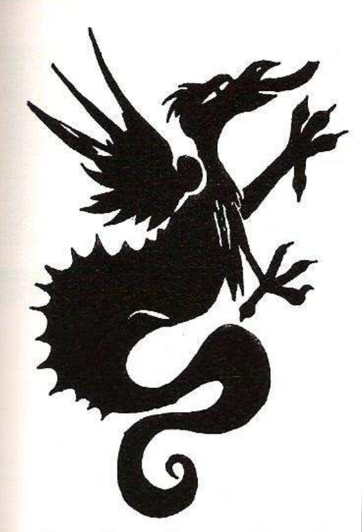
Smithy:

Unter dem Busch befindet sich ein kleines Loch. Um hineinzugelangen, verwandelt sich Arthur in einen Dachs. Nun geht es hinunter in die Höhle. Im ersten Raum fällt ein loser Stein in der Wand auf. Wenn man diesen entfernt („move the stone") gelangt Arthur in die Gefängnis-





THE QUEST FOR EXCALIBUR



zelle, in der sich ein Gefangener befindet. (20/3/12/8)

Badger's Maze:

In diesem typischen INFOCOM-Labyrinth gibt es zehn gleichaussehende Räume. Da man als Dachs keine Gegenstände ablegen kann, um die Räume zu unterscheiden, hilft hier nur, daß man in jedem neuen Raum eine Markierung an der Wand hinterläßt, also im ersten Raum eine Markierung, im nächsten Raum zwei Markierungen usw. („mark the wall"). Für alle Verzweifelten ist hier der kürzeste Weg zur Insel: s, up, down, up.

Thorney Island:

Hier nimmt Arthur als Dachs den Hagedornzweig, der am seidenen Fell haftenbleibt. Dieser enthält eine Knospe. Nach der Legende ist dies der heilige Dorn, der am Weihnachtstag blüht. Diese Information wird im Spiel nicht gegeben, ist aber von größter Bedeutung für das Ende des Spiels. Der kürzeste Weg zurück durch das Labyrinth ist: down, n, n.



Cell:

Arthur verwandelt sich zurück und nimmt den Zweig und den Stein, der hier herumliegt an sich. Um den Gefangenen zu befreien, ruft Arthur die Wärter („shout"), versteckt sich hinter der Tür und wenn der Wärter ihm den Rücken zukehrt, schlägt er ihn mit dem Stein nieder („hit the guard with the stone"). Er nimmt den Schlüssel und schließt die Kette des Gefangenen damit auf. Bevor es nun weiter geht, nimmt Arthur noch den Helm des Wärters an sich. Der befreite Gefangene folgt Arthur nun. (30/6/15/13)

Small Chamber:

Hinter dem Wandteppich befindet sich ein Geheimgang („move the tapestry").

Behind the Throne:

Hier befindet sich Arthur nun in einem Geheimzimmer hinter einem Wandteppich hinter König Lots Thron. Um die Parole zu erfahren, muß man bis zum nächsten Zeitabschnitt warten (z.B. „wait until none"). König Lot sagt nun welche Zeile des Gedichtes die Parole für die nächsten drei Stunden ist.
Er nimmt immer die dritte Strophe, die folgende vier Zeilen enthält:
Zeile 1: No king so fair
Zeile 2: by maid begot
Zeile 3: was ever there
Zeile 4: than good King Lot.
Arthur merkt sich nun die Zeile für das Passieren des Haupteinganges.

End of Passage:

Im Westen blockiert ein Feuer den weiteren Weg. Arthur verwandelt sich in einen Salamander und geht nach Westen in die Küche der Burg. Hier verwandelt er sich zurück, nimmt den Bimsstein („pumice stone") vom Tisch und gießt Wasser aus dem Faß ins Feuer („pour water into the fire"), woraufhin das Feuer ausgeht und der ehemals gefangene Schmied folgen kann. Arthur geht schnell noch einmal nach Osten zurück und holt den Zweig und den Helm, den er dem Schmied gibt, damit der Wächter ihn nicht als Gefangenen erkennt. (30/15/21/19)
Nun wird die Tür nach oben geöffnet und beide gehen in die

... Parade Area:

Hier sagt Arthur nun die Parole (also wenn es die erste Zeile ist: say „no king so fair"), woraufhin der Schmied und Arthur automatisch vor das Tor gelangen. Der Schmied dankt für die Befreiung und erzählt Arthur, daß er unter der Eiche ein Schwert versteckt hat. Arthur geht mit der Parole noch einmal in die Burg zurück.

Armoury:

Hier nimmt er den Schild an sich und legt die Rüstung an. Mit der Parole verläßt er nun die Burg. (40/17/24/25)

Village Green:

Arthur verwandelt sich in den Dachs, gräbt („dig"), verwandelt sich zurück und nimmt alle Gegenstände, sowie das vom Schmied versprochene Schwert an sich. (40/19/24/26)
Schnell noch zum „Smithy" und die abgelegte Flasche mitnehmen.

Edge of Woods:

Bevor Arthur zum Turnier mit dem Ritter geht, poliert er seinen Schild mit dem Stein aus der Küche („polish the shield with the stone"). Dann klopft er an die Tür (er kann auch ins Horn blasen, was der Ritter aber nicht so gerne mag), der Ritter läßt ihn herein. Arthur besteigt das Pferd („mount the horse") und nimmt entweder die rote oder grüne Lanze. Um den Ritter zu besiegen, schützt Arthur immer seinen Körper und richtet seine Lanze auf den Körper des Ritters. Als Belohnung für seinen Sieg erhält Arthur einen elfenbeinernen Schlüssel. (50/26/31/30)

Clearing:

Die Tür im Elfenbeinturm wird mit dem soeben erhaltenen Schlüssel geöffnet.

Ivory Tower:

Im „Tower Room" sitzt ein alter Mann, von dem Arthur einen magischen Ring erhält, wenn er seinen Namen herausfindet. Durch Öffnen der Tür geht Arthur aus dem Raum, verwandelt sich in einen Salamander und kriecht durch den schmalen Spalt in der Wand („enter the crack"). Im „Abandoned Room" stehen folgende Buchstaben an der Wand: AMHTIR AMU SMOTUS.
Um in den „Cellar" zu gelangen und etwas zu sehen, muß sich Arthur in eine Eule verwandeln. Hier findet er folgenden Text:
S A Y M O T H E R
R I O T H A M U S.
Wenn man nun die Buchstaben



des Names AMHTIR AMU SMOTUS jeweils durch die entsprechenden Buchstaben des Wortes SAYMOTHER ersetzt, erhält man den Namen des alten Mannes. Also aus A wird T, aus M wird H usw. Nach Rückverwandlung und Aufnehmen aller Gegenstände geht Arthur ins Turmzimmer und sagt den Namen des alten Mannes (say „Thomas the Rhymer"). Er erhält nun den magischen Ring. (50/39/31/36)

Moor:

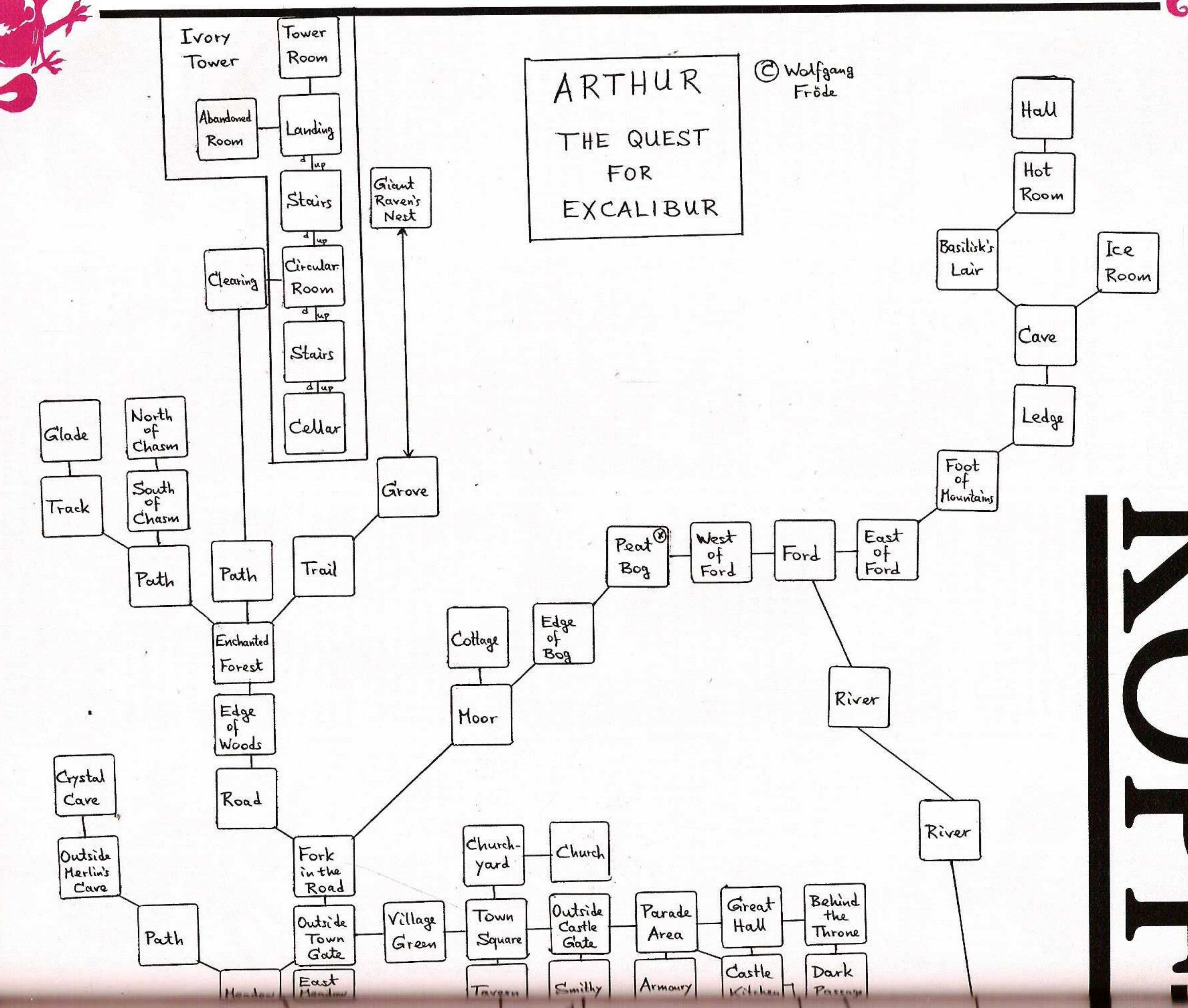
Hier nimmt Arthur die Mischung zwischen Harke und Spaten („slean") sowie die Krücken an sich. Am „Edge of Bog" schneidet er sich mit der Spatenharke ein Stück Torf ab („cut the peat with the slean").

Cottage:

Hier liegt ein frierender Mann, dem das Feuer ausgegangen ist. Arthur legt den Torf auf die Asche, unter der noch einige Kohlen glühen. Der Torf fängt Feuer und der Mann wacht auf. Da sein Bein gebrochen ist, gibt Arthur ihm die Krücken. Nun kann er den Mann nach dem Weg durch den Sumpf fragen



KOPF-



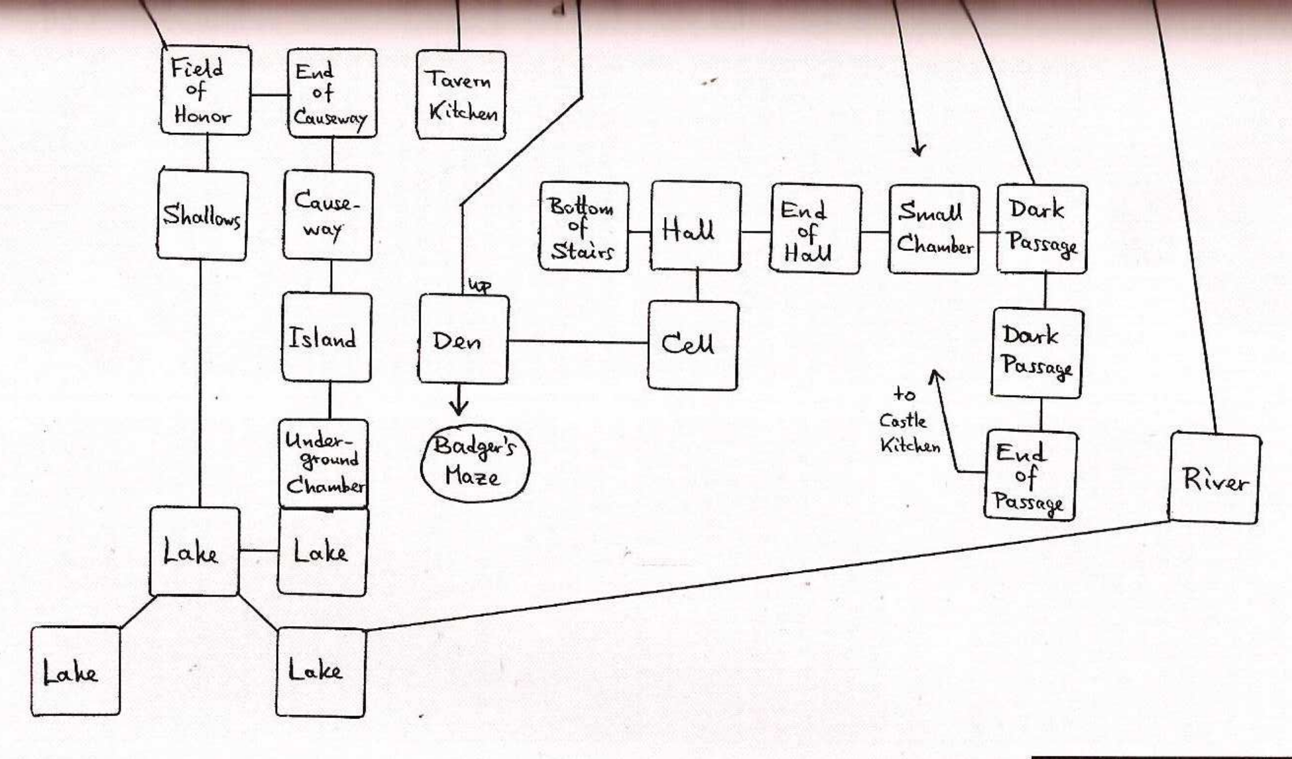
ARTHUR
THE QUEST FOR EXCALIBUR
© Wolfgang Fröde
Ivory Tower
Tower Room
Abandoned Room
Landing
d
up
Stairs
Giant Raven's Nest
Clearing
Circular Room
Stairs
Cellar
Hall
Hot Room
Basilisk's Lair
Ice Room
Cave
Ledge
Foot of Mountains
Glade
North of Chasm
Track
South of Chasm
Grove
Path
Path
Trail
Peat Bog
West of Ford
Ford
East of Ford
Enchanted Forest
Cottage
Edge of Bog
Moor
River
Edge of Woods
Crystal Cave
Road
River
Outside Merlin's Cave
Fork in the Road
Church-yard
Church
Path
Outside Town Gate
Village Green
Town Square
Outside Castle Gate
Parade Area
Great Hall
Behind the Throne
East
Smithy
Armoury
Castle
Dark

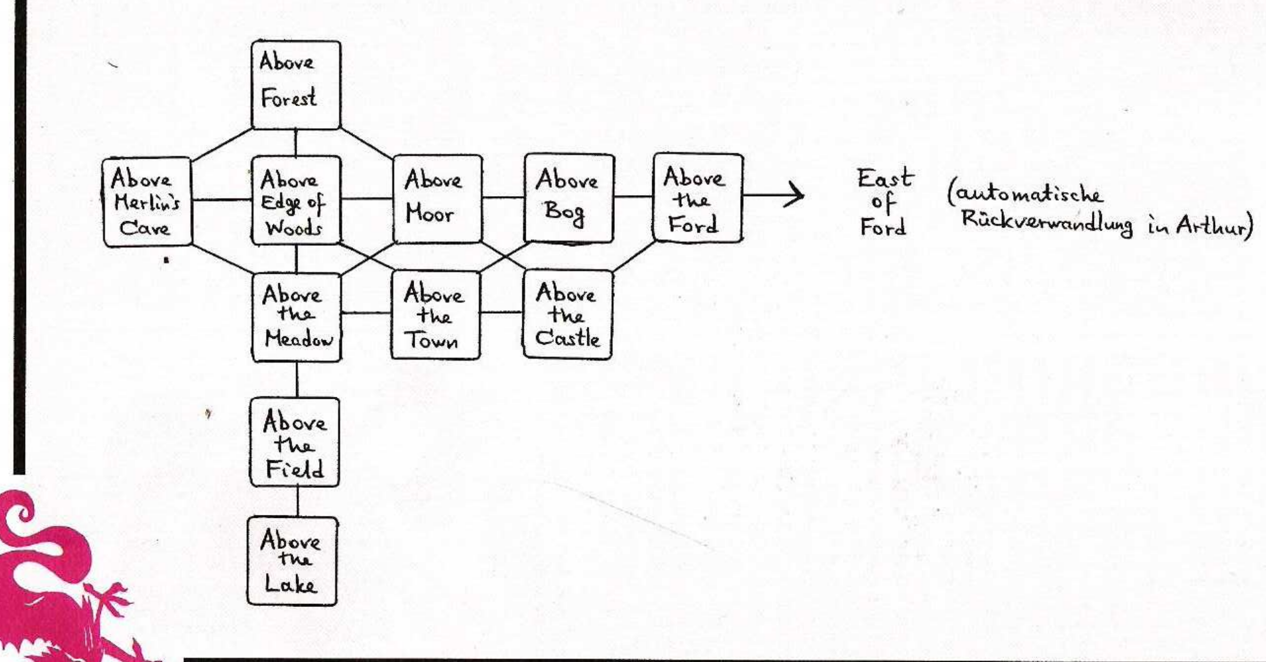
NUSS



FLUGKARTE BEI VERWANDLUNG IN DIE EULE

© WOLFGANG FRÖDE







(„ask the man about the bog"). Dieser Weg ist in jedem Spiel anders. Wenn man den Anweisungen folgt, gelangt man sicher durch den Sumpf. Als Erleichterung hilft das „Automapping" durch Drücken der Taste F2. Arthur probiert diesen Weg gleich mal aus und landet . .

. . . West of Ford:

Hier versperrt der schwarze Ritter den Weg, den man besiegen muß, um nach Osten zu können. Dies gelingt aber erst, wenn der Erfahrungswert über 60 Punkte beträgt.
(70/41/34/39) Arthur gelangt aber trotzdem nach Osten! Zunächst geht er durch den Sumpf wieder bis „Edge of the Bog" zurück. Er verwandelt sich in eine Eule und fliegt nach oben (siehe Flugkarte). Er fliegt nun immer nach Osten und landet automatisch als Arthur . .

. . . East of Ford:

Hier pflückt Arthur den schwarzen Apfel. Der schnellste Weg zurück ist nach Westen, am schwarzen Ritter vorbei und durch den Sumpf. Am „Edge of Bog" werden alle Gegenstände wieder aufgenommen.



South of Chasm/North of Chasm:

Auf der anderen Seite des schmalen Abgrundes läuft der Keiler herum, dessen Stoßzahn Arthur benötigt. Arthur wirft den Apfel über den Abgrund, den der Keiler gierig frißt. Da der Apfel vergiftet war, fällt der Keiler tot um. Nun wirft Arthur sein Schwert auf die andere Seite, verwandelt sich in die Eule, fliegt hinüber („fly across the chasm"), verwandelt sich zurück, nimmt das Schwert und schneidet den Stoßzahn ab („cut the tusk with the sword").

Das Schwert und den Stoßzahn wirft Arthur hinüber. Der Rückweg ist wie der Hinweg. Nun wieder alle Dinge aufnehmen. (70/46/41/44)

Track:

Um in den „Glade" zu gelangen, muß man an der Roßkastanie vorbeikommen. Sie ist voll von Kastanien und sobald Arthur nach Norden geht, wird er mit Kastanien bombardiert. Er geht nach Norden, verwandelt sich in eine Schildkröte und zieht den Kopf und die Beine ein („retract head and legs into shell"). Nun muß Arthur solange warten, bis alle Kastanien heruntergefallen sind. Der Schild der Schildkröte bietet genug Schutz. (70/49/51/48)

Glade:

Hier hört Arthur Rascheln im Gebüsch. Um etwas zu erreichen muß sich unser Held hinter dem Felsen verstecken. Er hört nun ein Gemurmel. Nach Eingabe von „listen", hört Arthur eine zarte Stimme, die sich über das flaue Essen beklagt. Es fehlt offensichtlich an Gewürz. Arthur wartet nun und sieht ein kleines, grüngekleidetes Elfenwesen (leprechaun) aus dem Unterholz erscheinen. Arthur verläßt sein Versteck, woraufhin das Wesen verschwindet und Arthur hämisch auslacht. Nun stellt Arthur die Flasche ab und versteckt sich wieder hinter dem Felsen. Sobald das Wesen erscheint und die Flasche betrachtet, fängt Arthur den „leprechaun" („catch leprechaun"). Als Tauschobjekt für die Flasche bietet er einen Krug Whisky an. (70/52/51/49)

Meadow:

Hier verschwinden wieder alle Gegenstände durch den unsichtbaren Ritter. Da Arthur aber den Ring hatte, sieht er diesen im Osten glitzern und kann nun die östliche Wiese betreten. Er nimmt den Ring, reibt ihn und befindet sich im Pavillon dieses Ritters. Hier befinden sich alle ihm abgenommenen Gegenstände, die Arthur wieder an sich nimmt. Falls es beim Tragen Probleme gibt, kann man fast alles in Merlins Tasche stecken. Der Ritter bietet Arthur ein riesiges Rabenei aus Messing an, wenn ein Rätsel gelöst wird:
Arthur soll die nächsten 2 Buchstaben der folgenden Kette nennen: ST ND RD TH. Dies sind die englischen Abkürzungen für fir*st*, seco*nd*, thi*rd*, four*th*. Das nächste Wort ist also fif*th*, und somit heißt die Lösung: TH (say „TH"). Arthur erhält das Messingei. Bevor dieses nun benutzt wird, um das goldene Ei zu erhalten, nimmt Arthur erst einmal ein kleines Bad im See. (70/62/51/54)

Shallows / Lake:

Arthur verwandelt sich in einen Aal und erforscht den See. Durch ein Fenster kann er eine schöne Frau auf einer Bahre liegen sehen. Am südwestlichen Teil des Sees liegt ein Ruderboot, in dem sich der Fels mit dem Schwert befindet, das Arthur am Anfang des Spieles gesehen hat. König Lot hat also geschwindelt und ein anderes Schwert vorgezeigt! Eine riesige Krake, welche sich ebenfalls hier aufhält, trägt ein goldenes Halsband. Um dieses zu bekommen, muß man angreifen (man sollte das umgangssprachliche Wort für „attack" benutzen: „zap"). Man gibt „zap the kraken" (eine Anspielung auf „Zak McKraken"??) ein. Die Krake folgt Arthur nun bis zu den „Shallows". Hier schnell zurückverwandeln, das Schwert nehmen und das Halsband abschneiden („cut the bracelet with the sword"). Es verschwindet aber leider im Wasser. Also verwandelt sich Arthur in eine Schildkröte, schwimmt im See, durch das Halsband („swim through the bracelet") und zurück. Hier wird nun der Kopf eingezogen („pull the head into the shield"), damit das Halsband abfällt. Nach der Rückverwandlung werden alle Dinge aufgenommen. (70/70/61/62)

Grove:

Wenn Arthur als Eule nach oben fliegt, sieht er das gesuchte goldene Rabenei im Nest, hat aber keine Chance es zu bekommen, da der Rabe höllisch aufpaßt. Um diesen abzulenken, legt Arthur im Wäldchen (grove) das Messingei ab, verwandelt sich in die Eule, fliegt nach oben und landet im Nest



des Raben („land in nest"). Der Rabe hat das Messingei gesehen und ist damit beschäftigt, dieses zu holen. Im Nest schnell zurückverwandeln, das Ei aus dem Nest stoßen („push the egg"), wieder in die Eule verwandeln und ins Wäldchen zurückfliegen. Hier wieder zurückverwandeln und schnell das goldene Ei an sich nehmen und am besten in Merlins Tasche stecken. (70/74/66/64)
Nun reicht die Erfahrung aus, um den schwarzen Ritter zu besiegen.

West of Ford:

Durch den Sumpf geht es nun zum schwarzen Ritter. Wenn man diesen betrachtet, fällt ein dunkelrot glühendes Medallion auf. Man greift den Ritter solange an, bis sein Schwert zu Boden fällt. Dann schneidet man das Medallion mit dem Schwert ab („cut the medallion with the sword"), woraufhin der Ritter und das Medallion in einem Blitz verschwinden. Übrig bleibt die leere schwarze Ritterrüstung, die aber keine weitere Bedeutung hat. Der Weg nach Osten ist nun frei. (70/78/73/68)
Beim ersten Schritt nach Osten fällt allerdings die Tasche her-







unter, da hier die Zauberkraft Merlins nicht mehr wirkt.

Ledge:

Hier liegt der Drache, der eine rote Nase wie ein Alkoholiker hat. Also gibt Arthur ihm den Krug mit Whisky. Nun wartet er, bis der Drache einschläft und schneidet mit dem Schwert das Haar ab. Nun geht Arthur in die Höhle. Die geisterhaften Erscheinungen haben keine weitere Bedeutung.
(70/78/76/71)

Basilisk's Lair:

Hier schläft die Kroneidechse (basilisk), die von Arthurs Eintreten aufwacht. Sie verwandelt alles Lebendige zu Stein, wie die vielen Ritterstatuen beweisen. Arthur muß nun sofort handeln, wenn er nicht auch in eine Steinstatue verwandelt werden will. Er dreht seinen Schild so, daß die Eidechse hineinsehen kann („point the shield at the basilisk"). Da der Schild gut poliert ist, sieht sich die Eiddechse in diesem „Spiegel" und verwandelt sich selbst in eine Steinstatue. (70/80/81/73)

Hot Room:



Hier ist es, wie der Name sagt, unerträglich heiß. In der Tür ist ein Gesicht, das Arthur anlächelt. Durch die Tür kann Arthur nur, wenn er die Parole sagt, den Namen des Dämons, der sich hinter der Tür verbirgt. Dieser heißt „Nudd". Da die Kehle zu trocken und die Hitze zu groß ist, kann Arthur das Wort nicht sagen und muß schnell den Raum wieder nach SW verlassen.

Ice Room:

Hier ist es so kalt, daß der Atem zu Eis gefriert und zu Boden fällt. Aha, also sagt Arthur „Nudd" und fängt den Eisblock auf („catch the ice"). Nun schnell wieder hinaus.
An der Tür zum „Hot Room" schmilzt der Eisblock, das Wort „Nudd" wird befreit und öffnet somit die Tür zum Dämonen. (70/85/81/76)

Hall:

Hier sitzt ein schönes Mädchen auf einem Thron. Sie sitzt auf dem goldenen Vlies. Alle Hinweise bisher deuten daraufhin, daß es sich aber um den Dämonen Nudd handelt, also wird das Mädchen angegriffen („attack the girl with the sword"), woraufhin sie sich in den Dämon verwandelt. Dieser bietet Arthur das Vlies und freien Abzug an, wenn er die beiden Handschellen öffnet, die den Dämonen fesseln. Arthur ist skeptisch, nimmt aber das Angebot an. Zunächst nimmt er das goldene Vlies an sich, dann den goldenen Schlüssel, den der Dämon um den Hals hängen hat. Der Trick ist folgender: Arthur schließt die rechte Handschelle auf („unlock the right manacle with the gold key"), schließt diese daraufhin aber wieder zu („lock ...").
Dann schließt er die linke Handschelle auf und hat somit das Abkommen wortgetreu erfüllt. Der Dämon ist noch immer nicht frei und Arthur wird automatisch aus der Höhle befördert. Durch den Fluch des Dämonen fallen Steine herab, die den Eingang zur Höhle für immer verschließen. (70/94/91/82)

Am „East of Ford" nimmt Arthur die Tasche und bringt diese zum „Ford". Er legt alles, was hineinpaßt, in die Tasche, geht nach Osten und holt die restlichen Dinge. Durch den Sumpf geht es nun zurück.

End of Causeway:

Hier gibt Arthur nun dem roten Ritter die vier verlangten Gegenstände und kann nun zur Insel.

Island / Underground Chamber:

Mit dem silbernen Schlüssel, der sich in Merlins Tasche befindet, öffnet Arthur die Tür zur „Underground Chamber". Um die Frau zum Leben zu erwekken, gibt das Handbuch auf Seite 2 einen Hinweis. Der Hagedornzweig ist die Lösung. Da dieser aber erst am Weihnachtstag blüht, muß Arthur warten. Da der St. John's Day wohl noch nicht vorbei ist, gibt man „wait until Christmas Eve" ein. Man wiederholt das Warten solange, bis Arthur einschläft und am Christmas Eve (24. Dezember) wieder aufwacht. Er verspürt ein Hungergefühl, das zunächst befriedigt werden muß.

Shallows:

Arthur verwandelt sich in einen Aal und schwimmt nach S und SE in den See. Hier schwimmt eine appetitlich aussehende Elritze (minnow), die Arthur als Aal verspeist („eat minnow"). Nun geht es wieder zurück zur Lady. (70/95/92/87)

Underground Chamber:

Hier wird nun auf Weihnachten gewartet („wait until Christmas"). Arthur schläft wieder ein und hat wieder Hunger, als er aufwacht. Der Hunger wird jetzt ignoriert. Er wartet jetzt solange, bis der Hagedornzweig blüht und berührt dann die Frau mit dem Zweig, was sie zum Leben erweckt. Die Frau ist Nimue, the Lady of the Lake. Als Dank für die Befreiung gibt sie Arthur den Fehdehandschuh, mit dem er Lot herausfordern soll. Sie appelliert aber an Arthur, seinen Verdastand zu benutzen. Nachdem er Lot besiegt hat, soll er ihren Namen rufen und das Schwert Excalibur gehört Arthur.
(80/95/92/90)
Auf dem Weg in die Burg erinnert sich Arthur an die Farmer aus der Taverne am Anfang des Spiels. Da Lot Gold über alles liebt, legt Arthur auf seinem Weg auf dem „Field of Honor" das goldene Halsband ab.

Great Hall:

Nun begibt sich Arthur in die Burg. An der Wache kommt er ohne Parole vorbei, da er den Fehdehandschuh trägt. Diesen wirft er Lot entgegen („throw gauntlet at the king"). Dieser fordert ihn zum Duell auf dem



... Field of Honor:

Bevor der Kampf richtig losgeht, nimmt Arthur das vorhin abgelegte Halsband wieder auf. Da Lot der bessere Kämpfer ist, muß eine List herhalten. Arthur legt das Halsband wieder ab. Das Gold zerstört Lots Konzentration und er versucht, das Halsband aufzuheben. Nun wird er schnell angegriffen („attack Lot with the sword"). Der Angriff gelingt und Arthur hält Lot das Schwert an die Gurgel. Da er ein Menschenfreund ist, legt er das Schwert ab und rettet Lots Leben, der Arthur daraufhin ewige Loyalität verspricht.
(100/102/99/99)
Nun wird die Lady gerufen („call lady"). Der Himmel verdunkelt sich und auf dem See erscheint ein Pfad, der zum Felsen mit dem Schwert führt.
(100/102/100/100)
Nur wenn alle Punktwerte mindestens 100 Punkte betragen, kann Arthur das Schwert herausziehen, König von England werden und das Spiel beenden.

Das war's. Viel Spaß beim Nachspielen wünscht

Wolfgang Fröde



Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON:
PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an j e d e n Fernseher.

PC Engine - RGB + 1 Spiel Achtung neuer Preis!	449,-
PC Engine - PAL + 1 Spiel	499,-
Neu: RGB-Colour Booster	79,-
Joyboard	199,-
CD-ROM	900,-
Altered Beast	139,-
Fighting Street	139,-
Wonderboy Monsterlair***	139,-
Varis II	139,-
5-Player-Adapter	59,-
Hori Commander Joypad	59,-
Altered Beast	119,-
Bloody Wolf**	119,-
Break In*	99,-
Chan & Chan	69,-
Cybercross**	119,-
Dragon Spirit**	99,-
Dungeon Explorer***	119,-
F1-Dream*	119,-
Final Lap Twin***	109,-
Gunhed***	109,-
Moto Roader***	119,-
Nectaris**	119,-
Ninja Warriors**	119,-
Ordyne**	119,-
P-47*	109,-
R-Type I***	89,-
R-Type II***	99,-
Rock On*	119,-
Son Son II***	119,-
Side Arms**	109,-
Tiger Heli***	119,-
Wrestling*	109,-
World Court Tennis***	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher.
Neu: Jetzt auch PAL Version, Anschluß an jeden Fernseher.

Konsole + 1 Spiel	**449,-**
Alex Kid in Miracle World	**139,-**
Altered Beast	**139,-**
Baseball	**139,-**
Ghouls and Ghosts* **	**139,-**
North Ken	**139,-**
Space Harrier II	**139,-**
Super Hang On* *	**139,-**
Super Masters Golf	**139,-**
Super Thunderblade	**139,-**
Thunder Force II* *	**139,-**
World Cup Soccer* *	**139,-**

Ankündigungen für November/Dezember bei Anzeigenschluß

AMOS	Amiga
Beach Volley	Amiga
Bomber	Atari ST/Amiga
Black Tiger	Atari ST/Amiga
Cabal	Atari ST/Amiga
Chaos Strikes Back (Okt.)	Atari ST/Amiga
Corvette	IBM/Amiga/Atari ST
Dragon Spirit	Atari ST/Amiga/C64
Dragons of Flame	IBM/Amiga/Atari ST/C64
Dragon Wars	C64
Drakkhen	Atari ST/Amiga/IBM
F-19 Stealth Fighter	Amiga
Ferrari Formula One	Atari ST/C64
Ghouls & Ghosts	Atari ST/Amiga/C64
Great Courts	Amiga/Atari ST/IBM
Hawk/Agressor	Atari ST/Amiga
Hills Far	Atari ST/Amiga
Hound of the Shadow	Amiga
Indiana Jones (Adventure)	Atari ST/Amiga/IBM
Interphase	Atari St/Amiga
It Came From the Desert	Amiga
M1 Tank Platoon	IBM
North &South	Atari ST/Amiga
Pool of Radiance (November)	Atari ST/Amiga
Rainbow Island	Atari ST/Amiga
Sim City (512 Kbyte)	Amiga
Star Command	Atari ST/IBM/Amiga
Starlord	Atari ST/Amiga
Stunt Car	Atari ST/Amiga
Strider	Atari ST/Amiga
Stryx	Atari St/Amiga
Univ. Milit. Sim. II	IBM/Atari ST/Amiga
Wonderboy in Monsterland	Atari ST/Amiga/C64

C64 Disc-Neuheiten

A.P.B.	45,-
Action Fighter	45,-
Batman the Movie	49,-
Chessmaster 2100	49,-
Dynamite Dux	49,-
Galdregons Domain	49,-
Heatwave**	59,-
Indiana Jones (Action)	45,-
Leonardo	45,-
Licence to Kill	49,-
Mr. Heli	45,-
New Zealand Story*	45,-
Passing Shot	45,-
Powerplay Classics	49,-
Rainbow Warrior	49,-
Rodeo Games	45,-
Shinobi*	45,-
Soccer Squad	49,-
Storm Across Europe	69,-
Thalamus the Hits***	59,-

C64 Disc-Bestseller-Classics

Bards Tale III**	59,-
Battle Chess	49,-
Football Manager II + Kit	49,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Em. Hughes Int. Soccer***	45,-
Grand Prix Circuit***	49,-
Hostages	49,-
Oil Imperium	45,-
Projekt Firestart**	49,-
Pool of Radiance***	69,-
Silkworm	45,-
Spherical	49,-
Star Trek	49,-
Steel Thunder*	49,-
Ultima V***	69,-
Wasteland**	49,-

C64 Disc

Gunship**	49,-
Kennedy Approach	49,-
Microprose Soccer**	49,-
Pirates**	49,-
Red Storm Rising	49,-
Silent Service*	49,-
Stealth Fighter*	49,-
Bards Tale I	29,-
Death Lord	49,-
Demon Winter	59,-
Hills Far*	49,-
Ultima IV	59,-
Battles of Napoleon	69,-
Fugger	42,-
Over Ron	69,-
Panzer Strike	69,-
Hintbooks:	
Bards Tale I/II/III je	29,-
Ultima V	39,-
Zak Mc Kraken	19,-
Curse of The Azure Bonds	29,-

Atari ST Bestseller-Classics

Bloodwych***	75,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Falcon Mission Disk***	59,-
F-16 Combat Pilot**	75,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Kult***	59,-
New Zealand Story**	59,-
Pirates**	75,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc prom. Land***	29,-
RVF***	75,-
Rick Dangerous***	69,-
Triad II***	75,-
TV Sports Football***	75,-
Xenon II Megaplast***	75,-

Atari ST

APB	59,-
Action Fighter	59,-
Bankok Knights	59,-
Balance of Power 1990 1MB**	69,-
Bards Tale I	39,-
Blood Money*	69,-
California Games*	59,-
Conflict Europe	69,-
Kaiser	99,-
Manhunter San Francisco*	89,-
Microprose Soccer**	75,-
Mr. Heli	69,-
Oil Imperium	59,-
Paperboy	59,-
Passing Shot	59,-
Police Quest II**	75,-
Rainbow Warrior	69,-
Red Lightning	79,-
Shinobi	59,-
Silkworm	59,-
Space Quest III**	89,-
Spherical	59,-
Star Wars Trilogie**	59,-
Summeredition	69,-
Ultima IV	69,-
Waterloo	75,-
STOS	79,-
STOS Compiler	59,-
STOS Maestro Plus	229,-
STOS Sprites	39,-
Talespin Adventure Creator	79,-

IBM

Ancient Land of Y's***	99,-
Balance of Power 1990	79,-
Carrier Command***	69,-
Curse of the Azure Bonds***	79,-
Ferrari Formula One**	69,-
Grand Prix Circuit***	69,-
Jet Fighter*	119,-
Kult*	59,-
Leisuresuit Larry II**	79,-
Life and Death	69,-
Manhunter San Francisco	89,-
Microprose Soccer**	75,-
Menace	69,-
Ökolopoly**	169,-
Oil Imperium	59,-
Police Quest II**	79,-
Red Lightning	79,-
Red Storm Rising	109,-
Rick Dangerous*	69,-
Rodeo Games	69,-
Space Quest III**	85,-
Strike Eagle II	99,-
Sword of Aragorn	79,-
Waterrloo	75,-
Virus**	69,-
Sierra Lösungsbücher	je 19,-

Amiga Bestseller Classics

Bloodwych***	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc***	59,-
F-16 Combat Pilot**	69,-
Fiendish Freddy*	69,-
Fire Brigade 1 MB***	89,-
Footballmanager II + Kit	59,-
Grand Prix Circuit**	79,-
Kick Off***	49,-
Kult***	59,-
Lords of the Rising Sun***	89,-
New Zealand Story**	69,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc prom. Land***	29,-
Rick Dangerous***	69,-
RVF***	75,-
Shadow of the Beast**	99,-
Silkworm***	59,-
Sim City 1MB***	89,-
TV Sports Football***	89,-
Testdrive II**	79,-
Triad II***	75,-
Wayne Gretzky Icehockey***	69,-
Xenon II Megablast***	75,-

Amiga

Action Fighter	59,-
Balance of Power 1990**	79,-
Bundesligamanager*	59,-
Conflict Europe	69,-
Elite***	69,-
Fugger	59,-
Genius	69,-
Gunship**	79,-
Kingdom of England	69,-
Microprose Soccer**	75,-
Mr. Heli*	69,-
Oil Imperium	59,-
Omniplay Basketball**	69,-
Passing Shot	59,-
Paperboy	69,-
Rally Cross Challenge	59,-
Red Lightning	79,-
Rodeo Games	69,-
Shinobi	59,-
Soccer Manager Plus	49,-
Spherical	59,-
Star Wars Trilogie**	59,-
Summeredition	69,-
Talespin Adventure Creator	79,-
Ultima IV	69,-
Waterloo	75,-

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1 - 3 Sterne.

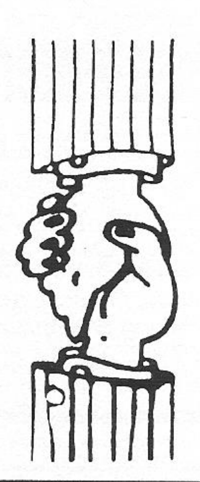
Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.
Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

CONTACT - contact



Biete Hardware

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + Sanyo Farbmonitor + Seikosha Farbdrucker VB: 700 DM, Tel. 09373/1301 (Nach 17 Uhr)

Verkaufe CPC 464 + Floppy (51/4" + 3") Diverse Disketten mit Software und Literatur mit Grünmonitor und MP 2 für Fernsehanschluß Meldung: 04768/218 ab 18 Uhr

Verkaufe Neu! Schneider CPC 6128 + GT65 Monitor. Und leistet wie ein Bürocomputer + Data-Recorder + Floppy + viele Spiele und Lernprogramm. Eine Diskettenbox + Handbuch + 2 Syst. für: 450 DM, Tel.: 02102/490325

Biete C-64II, Floppy 1571, Datasette, 9 Cassetten, 2 Joysticks, Handbuch von C-64, Floppy und 2O Disketten für 650,-DM VB!!!

Verkaufe C64II, gut erhalten mit Schutzhülle für nur 100 DM. Neos Commodore Mouse für nur 50 DM (Neupreis: 100 DM), fast neu, 1 mal benutzt! Ruft: 08230/9593 (Andre).

Superscanner III für Star NL 10 wegen Druckerwechsel für DM 270 zu verkaufen. Telefon: 04723/3879

Verkaufe C64 + Floppy, 200 Disketten, 5 Joysticks, 3 Originale, 6 Magic Disks und ein Modul Aktion Cardridge Plus 6.O!!! Melden bei Tel. 06033/65399 (Dirk)!! 999,-DM!

Verkaufe Amiga 500 + Joystick + 20 Disks wegen Systemwechsel an Meistbietenden. Thorsten Braun, Waldstr. 13, 4450 Lingen 1, Tel.0591/62195

Verkaufe Amiga 2000 mit Doppellaufwerk, Drucker, Sound- und Fotodigitalisierer, Farbmonitor, 8 Originalspielen, 2 Competition pro 5000 für VHB=1000,- wegen einer schweren Augenkrankheit. Alexander Ley, Idsteinstr. 35, 6200 Wiesbaden

Achtung! Verkaufe meine nagelneue RAM-Erw. für den Amiga (abschaltbar, Megabitchips) Noch 5 Monate Garantie! Der Preis: 210,-DM Bitte nur Postkartenzuschr.! G. Stein, Kortumstr. 110, Bochum 1

Verkaufe: CPC 6128 + Grünmonitor + 6 Disks und ein Mathematik Buch von Data Becker + 1 Joystick FP 450,-DM. Neuwertig! Tel.: 02233/74361

Verkaufe C-128 mit Floppy + 40 Disks + Monitor alles 100% o.k. 1 Jahr alt VB 800 DM. Tel. 0228/348667 (Sven)

C-128D + Floppy + Final Catr. III + Mouse + Handbücher + neuwertig Tel. 0241/68477 (Tobo) + 100% Antwort

C-64 + Reset, Floppy 1541, Farbmon. 1802, Farbdrucker + Hardcopy, Joystick, Literatur, Disks, Zubehör VB 1200 DM. Tel. 02634/1895

Günstig! Floppy 1541 mit kleiner Macke für 80,-DM bei M. Schulz, Richtweg 27, 2810 Verden-Walle

Echte Rarität: Verkaufe C64 I + Floppy 1541 I + 3 Joysticks + über 60 Disks und Abdeckhaube für nur 400 DM. Call: 08165/62259 (Boris) Erst ab Sonntag 11.9. zu erreichen!

Laserdrucker Canon LPB-8 III Neu! 300 dpi, 1.5 MB RAM, viele Fonts, Toner, RS 232/Centronics parallel für nur DM 5500,-- Tel:02541/2874

Verkaufe C128 mit Fl. 1571 und Seikosha 24-Nadeldrucker (Drucker 4 Monate alt). 120 Disks und 2000 Blatt Papier. Tel:05651/40147 Bernd Meyer
Preis: Nach Vereinbarung

Wegen Systemwechsel C64 + 2 Datasetten und 8 Spielen (Speedball und 2 Spielesammlungen...). (NP 730DM), VB 500 DM. Top Zustand. Tel.: 07021/47005 Fragt nach Timo!

Verk. wegen Systemwechsel! C64, 1541, Farbmonitor, Magic Formel, 50 Disk's und Literatur. VB: 650 DM! Ab 18 Uhr Sven Feith, Tel.: 04103/5241

Verkaufe; C64(alt) mit Floppy; Action R.C.; 130 Disks; 2 Boxen; 2 Originale; Geos (neue Version); Maus: Preis nach Vereinbarung. Tel: 06071/38168 Datasette mit 20 Orgi.

Verkaufe C-128 mit Floppy 1571, The Final Cartridge 3, PD-Soft, Joystick, Boxen, Disklocher für schlappe 650,-DM. Christian Zengel, Nordring 6, 8751 Kleinwallstadt 1!! Tel:06022/2622!

Atari: 520 ST'M, Maus, Floppy, Bücher, Zeitschriften, Diskbox + Software nur komplett! Tel.:04231/73804 ab 15 Uhr-Preis VHS

CPC 6128 mit grünem Monitor + 24 Disketten Tel. 04861/5213

Das ist der helle Wahnsinn!! C128 + 1571 + 80-Zeilen Monitor + 160 Discs + 2 neue Joysticks + Action Cartridge plus für VB 850 DM!! Tel.:0291/3071 (ab 18.30 anrufen)

Soundsampler f. C64/Amiga/Atari ST wg. Clubauflösung inkl. dt. Anl., Garantie, tw. mit Mikro: 35-65 DM * 02642/400935 * 02641/27189 * Sa+So:02642/400936

Verkaufe den Commodore +4 mit Datasette. Oder tausche!! Preis nach Vereinbarung. Schreibt zu Nils Harder, Bracheweg 8, 2400 Lübeck 14.

MSX-2 + Computer sowie sämtliche japanische MSX-Hard-und Software. Bestellen unter Tel. 0043567241624, Centrum MSX,
Dr. Thyll Str. 34,
A-6600 Reutte

Verkaufe C-128 + Floppy 1571, C-1702 Monitor, Maus M-1 und Handbücher. Außerdem 60 Disks, 5 Originale (3D Pool, Zak Mck., usw.) + Diskbox. 1 Jahr alt, für VB 1200,-DM Tel: 06192/38232

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 II + Laserdrucker (Col) + Action Rep. Cartridge MK 5 + Sony Farbmonitor + 700 Disks + Bücher für: 200 DM!! Ruft an. 04561/17483

Neuw. C128D-Tastatur ohne Laufw. + 3 Handbücher, Demo- und CPM-Disk, Pool of Radiance + Bards Tale 3. Zusammen nur VB DM 250,-Tel.:0711/775319 ab 18.00 Uhr

Verschenke!! Meinen Amiga 500!! An den hundersten Einsender!! Phlipp Jongen, Ultnerstr. 7A, 39011 Lana (Bz) Italien. (Nur bis Weihnachten!)

Verkaufe C-64 2 1541 2, Farbmonitor 1802, Geos, 2 Boxen voll mit bester Soft (160 Disks), Joysticks, 13 ASM usw. Zum Superpreis von nur 1000 DM! Ruf schnell an:02134/93119 (Marcel)

Verkaufe TV-Tuner (AV 7300) für jeden Bildschirm ca: 2 Monate alt VHB: 140 DM. Tel:05407/30677

ACHTUNG! Verkaufe C64 + 1541 + MPS 801 + Datas. + 200 Disks + 30 Zeitschriften + 4 Joysticks für 900,- DM Sascha Rahimdf, Bergstr. 40, 8602 Trunstadt

Verkaufe 8 Monate alten Commodore 64, Floppy 1541 II, 200 Disks, 2 Joys, 30 Originale und Datassette 1530 = 690,-DM mit s/w TV = 800,- DM;
ruf an, ab 6.30***07191/63198**Mike

PC Engine zu verkaufen (fast neu) + R-Type 1 + R-Type 2 + Dragon Spirit + Legendary Axe + Galaga' 88 + Victory Run + Alien Crush + AV-Booster + Netzteil + Kabel + Originalverpackung Preis: 800 DM (NP: ca. 1200 DM) Zustand 100%ig!!
Tel.08687/675

Verkaufe NEC-Laufwerk für Amiga neu mit Garantie wegen Systemwechsel. Preis 260 DM! Tel.06131/59875

C-64/Österreich: C-64 Disks abzugeben, brandneue Games und viele alte Klassiker! Schreib an Postfach 36, A-1108 Wien und Du kriegst kostenlos meine Liste auf Disk! Antwort garantiert (auch in die BRD), außer Du bist Anfänger oder Lamer

C-64 Soft* Fast umsonst* Soft C-64. Die neusten, besten und billigsten Games gibt's bei uns: Altay Mustafa, Büntenweg 8, 4632 Trimbach, Schweiz, Telephonisch:062/232885, 062/233702

Verkaufe P.D.Soft (eine Disk=2,-DM) schreibt an: Ralf Wickersheim/Hauptstr.21/7631 Meissenheim

Schreibe Top Intros (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel:07682/1400 Demos gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag

Verkaufe C-64 + Floppy.. Info bei:07824/1335-Ralf- (ab 19.00 Uhr!!) 1 Monat alt!! + Garantieschein!!

Neueste Originale und Demos zu verkaufen! Dial: 02572/6847!
(Lazer)!

Verk. verschiedene C-64 Spiele (Disk). Gesamtliste gegen 1,30 DM Rückporto bei Klaus Cybula, Schleswiger Str. 73, 2347 Suederbrarup.
Spiele schon ab 5,-DM!!
Auch Anwender ab 5,-DM!?!

Verkaufe Sega-Konsole mit 64 Modulen Action Fighter bis Zillion div. Zubehör nur komplett für 2000,– DM.
Fritz Hien Tel.08142/17369

Verkaufe C-64 + 1541 + Datasette + Cartridge 3 + Resetschalter + Abdeckhaube + Boss-Joystick + Disklocher + Diskbox + 65 Leerdisketten + viele Originalspiele (Disk u. Cass.) Preis: VB! Tel.02361/498368

IBM!!! Verkaufe EGA Karte + Monitor für 1100 DM. Eventuell auch Joystick + dazugehörige Karte. Adresse: Kleeweg 18 in 8752 Blankenbach erst ab 19.9.89!! Tel:06024/3445 erreichbar!

Verkaufe "Sega Mega Drive" komplett mit "Altered Beast" u. Super Thunderbl. für 500,- DM alles 3 Wochen alt. C-64 ohne Floppy mit 34 Disketten für 200,-DM. Tel.089/8124829 ab 17 Uhr

Verkaufe meinen C-128 für sage und schreibe 200 sFr. Interessiert? Dann schreib an Orazio Coco, Messmeren 58, CH-9425 Thal, Tel.CH-071/444723

Verkaufe Amiga 500.. Nähere Informationen unter dieser Tel.07824/1335-Ralf- (ab 19.00 Uhr!!!)1 Monat alt!!!+ Garantieschein!!

CPC 464 mit Grünmonitor und Originalspielen DM 300,-! Tel. (040)243525 Ab 18.00 Uhr

Verk. Citizen 120D mit Interface (C64/128) u. Farbband für 300,-DM. Drucker in sehr gutem Zustand!! Bitte nur Interessenten im Raum München melden!! Tel.(089)325227

Verkaufe C64 II mit Floppy und 250 Disks + viel Zubehör (u.a. 2 Comp Pro) für VB 900 DM. Tel.0481/71905 (Thorsten) oder an: Thorsten Quade, Alfred-Dührssen-Str. 3, 2240 Heide

Verk. CPC 464 + MP2 + 50 Super Originalgames (Gauntlet, Krakout, Trantor, Winter-Games) + 2 Joysticks + Zeitschriften. Nur 350 DM!! Klaus Bardenhagen, Hauptstr. 2, 2740 Ebersdorf Tel.: 04765/1075 (schnell antworten)

Verkaufe C-64, Disk Drive, Philips Grün-Monitor, Datasette, 3 Joysticks, 2 D. Boxen, 100 Disks, Abdeckhaube, Literatur, Disklocher usw. wegen Systemwechsel für ca. 650 DM! Angebote an Tel. 02391/50660 **Anrufbeantworter**Frank**

ACHTUNG! Verk. Citizen 120D mit Interface u. Farbband für C64 u. 128 in sehr gutem Zustand!! Bitte nur Interessenten im Raum München melden!! Tel.(089) 325 227*

Suche Hardware

Suche Amiga 500 (100% OK) für 400 DM oder tausche gegen C64, Floppy, Datasette, 200 Softwaredisketten + Zubehör. Verk. auch ges. für 400 DM. Tel: 09543/5046 tägl. ab 18 Uhr.

Ich suche preiswerten NES + Games (Das Alter der Games und des NES ist egal es muß nur preiswert sein, ich kaufe nur einzeln!!) Angebote an M. Barta, Hornstr. 13, 8000 München 40

Suche billigen Amiga + Monitor evt. auch Drucker. Thomas 0221/5461549. Kaufe auch billigen Atari ST!

Suche 2 Floppy 1541! Wenn's geht billig! Call to:0211/683847 (Roman) or 0211/662165 (Christian) ab 17.00 Uhr! Und wir suchen auch Soft! z.B.: Intros, Demos!

Suche Amiga 500 für 400 DM. (100% ok). Tel.09543/7706. Ab 18 Uhr anrufen, nach Thilo fragen.

Suche Sega, Nintendo, Sega 16-Bit, PC-Engine, Sega, Nintendo, Sega 16-Bit, PC-Engine, Sega, Nintendo, Sega 16-Bit + Games!! 04521/1041 (Andreas)!!

Suche "dringend" Farbmonitor 1802!! biete max. 250 DM!! Bin jeden Tag von 16.00 - 22.00 Uhr erreichbar!! Tel.02362/3458 Schnell ruft an!

****DDR**** Wer schenkt einem Schüler einen C64 mit/ohne Floppy? Schickt ihn an: Pierre Pluskat, Zingsterstr. 76, DDR-1095 Berlin

Verschiedenes

Tips-Tricks-Pokes für fast alle Computer! Erhältlich für: C64, C16/Plus 4, Schneider CPC, MSX...gegen 6,80 DM inkl. Porto + Verp. bei: M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Computer ang.

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

Willst Du schnell, einfach und ohne großen Aufwand absolut legal sehr viel Geld verdienen?-Wenn ja: Raphael Huber, Ostbühlstr. 60, 8038 Zürich (CH)!!!
Es lohnt sich!!

Hi Freaks! Hi Cracks! Schickt alle Eure besten Intros für den großen TBP-Intro-Sampler!! Jeder der sein Intro schickt bekommt von mir die TBP-Intro-Collection! Write soon H. Lau, Ludwig-Richter Str. 3,
2000 Hamburg 52 *Atari ST*

Wie sieht es mit einen Poke für das Spiel indiziert aus? Allgemeine Tips wären aber natürlich erwünscht! Was muß man bei den Level P.O.W. tun?
Jens Lin,
Loch 27, 8607 Hollfeld

Suche Anleitungen (Deutsch) für D-Paint II und Photo-Lab. Meine Originale sind Englisch. Brauche deutsche Kopie! Zahle je Anleitung 25,-DM An: K. Hartung, Südring 40, 3406 Bovenden 1. Ankauf von Amiga-Soft, zahle sehr gut!
Bitte keine PLK's sonst sofort Antwort!

Verkaufe deutsche Anleitungen wie Populous, Fugger + Kick off. Info gegen frank. Rückumschlag bei:
Jan Gro, Hinter den Höfen 4,
2820 Bremen 70 (Anleitungen ab 1 DM!!)

Verkaufe die komplette Lösung von Bard's Tale 2 mit allen Plänen und wichtigen Hilfen für 20,-DM. Sende sie an: Dieter Wissel, Rauhwiesenweg 9, 8752 Mömbris 3, Tel 06029/8112

AMIGA & SEGA 100 DM für das beste Spiel auf dem Amiga (Demos, PD..). 250 DM für das beste Sega-Mega-Drive Modul. Garantiert 100% Antwort. An: U. Mander, Ederweg 7, 3300 Braunschw.

Curse of the Azure Bonds komplette Lösung mit Karten für 10,-DM. Tel.(06421)481972

Ein neues Catch-Postspiel sucht noch Wrestling-Begeisterte Player! Alle Stars der WWF warten schon auf Euch!
Info: Andreas Horch, Wilhelmstr. 7,
6072 Dreieich 1!
WWF-Wrestling!

Über 100 versch. modernste Abhörwanzen, Telefonspione und Peilsender! Als Bauanleitung, Bausatz od. Fertiggerät. Spottbillig! Info: 2x1 DM-Marke INC, Postfach 56910, 5840 Schwerte 1

Maniac Mansion & Zak Mc Kracken Komplettlösung je 3 DM. Schickt das Geld und einen frankierten Rückumschlag an Ralf Beyerlein, Wiesentfels 55, 8607 Hollfeld nur Vorkasse! Keine Briefmarken!

Verkaufe CBS-Colecovision-Telespiel mit 8 Games für 250 DM. Nur 1 Player. Evtl. auch einzelne Games (z.B. Mr. Do, Frenzy, Lady Bog, Looping). Tel.:06251/59966. Stephan

Neue Mailbox! Die Ranger Box! 09733/9086 1200/2400/300 Baud 8N1 34H Online. Schaut mal rein. Mit Gewinnspiel, 3 Onlinespiele mit High Score Liste und vieles mehr.

An alle MS-DOSler: Superpartys bei Bard's Tale + alle Karten + Items, auch PD da. Und Tips und Tricks für Rechner, Basic, Spiele. Anrufen auch wegen Kontakt: 07202/1412 Giebel A.

Suche Spieler für Fantasy Postspiel! Rund 50 noch freie Plätze warten. Gratisinfo unter Adresse: Joachim Häusler, Herrenfeld 346, A-6972 Fussach

Schon wieder gewonnen! Im August 89 konnten wir tolle Gewinne an unsere Mitspieler verteilen. Wir sind eine Wettgemeinschaft und tippen auf Fussballspiele in Europa. Fordern Sie die Spielanleitungen an. Tel.08272/1768 T. Baars, Pfarrgasse 2A,8857 Wertingen

****Achtung an alle C64 Fans!!** wir machen für Spiele Trainer! Pro Erfolg nur 5 DM, bei Versagen zurück (keine Kosten). Original + Disk + 5,-DM an RGBGST.7, 8401 Pfatter. (TGR)!

Help! Meine Mutter hat versehentlich den Ordner mit den Spielanleitungen zur Papiersammlung gegeben (Lord of Rising Sun usw.) Wer hilft mir aus der Klemme? Bettina Seif, Stöckhoftstr. 51, 7250 Leonberg 7

Termine:

Die nächste Ausgabe erscheint am: 30. November 1989

Anzeigenschluß für die Ausgabe 1/90 ist am 14. November 1989

Rollensüchtig? Kein Problem: Wir sind ein int. Rollenspielclub für fast alle Compi-Arten und alle RSP-Systeme (AD&D, DSA, etc.). Wir bieten: eigene Clubzeitschrift, Clubbibliothek, Kontaktvermittlung, Tips für Anfänger und vieles mehr. Fordert ein kostenloses Infopaket bei uns an: "Lords of Imagination" (LOI), Postfach 22, 4777 Welver!!!

Spottbillige: Amigas, PC's, Drucker, Disketten, Diskboxen, Maus-PADS, Joysticks und vieles mehr wegen Clubauflösung preisgünstig abzugeben. (Vieles neu) Tel. 07941/61853 (Christoph)

Panasonic-Anrufbeantworter; Fernabfrage; Fernvorabfrage; Memofernabfrage; Fernlöschen; Diktiermöglichkeit; Anrufzähler; mit Garantie nur 299 DM; Info: 0231/48 02 89

Deutsche Amiga-Anleitungen; Keine Raubkopien: Sonix, Elite, Seka, Dpaint 3, WB 1.3, Dragos Lair, Pagesetter, Falcon, Populous, Videoscape, Pawn, Skulpt,... Info: 1 DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

Probleme bei Computerspielen? wir haben Kartensätze, Komplettlösungen und Tips seitenweise! Infos gegen frankierten Rückumschlag bei. Martin Schott, Sandstr. 40, 8672 Selb

Suche alle ASM's bis einschließlich ASM 12/88! Call 05121/264683! Suche auch Kontaktpartner mit C64, möglichst im Raum Hannover/Hildesheim! Zahle gut für die ASM's!!

Digitalisiere Eure Fotos zum Selbstkostenpreis. Jedes Amigaformat ist möglich. Demodisk u. Info für 10,- DM von Susan Silkbird, Grasweg 18, 3005 Hemmingen 4

*****Das Schwarze Auge***** Verkaufe DSA-Hefte und Kästen ab 5,-DM. Liste anfordern (Rückporto nicht vergessen) Schreibt an: Florian Schemmel, Weinbergstr. 69, 8409 Tegernheim

Kontakte

*****The Byte Pirat** *Is looking for PD-Demos-Musix Intros-Packer-Maker*Editors-Diskmonitor für Atari-ST!!Habe Madig Stuff (PD). H. Lau, Ludwig-Richter Str. 3, 2OOO HH 52

Neu Neu Super Mailbox speziell für Amiga + C64: Kölle-Box, Online von 18-6 Uhr. Infos, Spiele, Neuigkeiten. (Öfters klingeln lassen!) Tel.0221/884118

Selbständiges Programmierteam (Amiga) sucht kreative Grafiker zur Mitarbeit bei diversen Games. Prozentuale Beteiligung. Egger, Klammstr. 20a, 4020 Linz/Austria.

For new stuff contact: (only Amiga) The New Masters, P.O. Box 1398, 7301 BP Apeldorn, Netherland

Atari ST*Austria*Atari ST Suche zuverlässige Leute zwecks Soft + Erfahrungsaustausch. Auch Leute mit Scanner-Pictures. M. Baumgartinger, Oberalberting 20, A-4892 Fornach

*****Amplifier***** Sky searchs new contact. Write to: P.O.Box 6102, 3300 Braunschweig. Only C64, Amiga. For having logos, disk-covers write me, too. P.S. Of course no lamers!!!

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. -(100%ig Antwort)

****C-64 + Amiga!**** Contact the SSA for hot warez on C-64 and Amiga. We sell, bye and swap! (Beginners too!) Our adress: Postfach 1171, 8623 Staffelstein

Hotter than well!! For new stuff for faire prices write to: P.O.Box 740, A-6850 Dornbirn, Austria

Contact the "Byteraiders" for high quality Amiga-Stuff! Only some per disk! Write to: Postfach 41, A-2353 Guntramsdorf. Liste gratis! Software garantiert virusfrei!!

TNF77 sells 2 good, new intros + editor2. Intros + own Logo=20DM! Special effects are included! Vorkasse/Nachnahme only legal, own coded wares! Write 2 Beinfeld, Berghoferstr. 371a, 4600 Dortmund 41

AMIGA*AMIGA* You are searching for a new stuff. Write to: The ELITE, PF 235, or PF 532, A-1051 Wien bzw. A-1100 Wien

Contact The "Byteraiders" now! for High-Qualitiy-Amiga-Stuff! Write to: Postfach 41, A-2353 Guntramsdorf! Liste gibt's gratis!!!

AMIGA** Suche Programmierer, Grafiker und Musiker zur Vergrößerung einer Supergruppe! Brief und Disk mit persönlicher Arbeit an: B.P.10, 4504 Obercorn in Luxemburg!!

ONYX is now spreading the latest Amiga-stuff you can get! W. Kiewek, A-5411 Oberach 18 Austria! No lamers! Please no shitletters! Thanks

--Seka Assembler--Anfänger Kurs-- Deine erste Laufschrift in 60 Min. Das kann wirklich jeder Amiga-Freak! Nr.1 Kurs mit ca. 30 Sources Info anfordern!! (1 DM Rückporto) R. Hasenbeck, Vereinsstr. 23, 5780 Bestwig

Are you looking for the best and cheapest stuff on C-64? Then you'd better contact me soon! T.O.A., Postfach 80, A-33OO Amstetten, Austria. Hope to see you soon!!!

--Vision Factory!-- Get the latest warez for your Amiga contact us under: Post-Box 26, B-4720 Kelmis, BBS:312-452-6511 Belgium!!

****C-64**** Hello Freaks! Wenn Ihr Anleitungen und Software dringend benötigt, dann schreibt an: E.O.F., Postfach 12, A-1234 Wien, Antworte 100%. Nur schnell schreiben, Ihr werdet sehen, daß es sich wirklich gelohnt hat. **C-64**

Suche einen guten Programmierer der noch in keiner Group drin ist. C-64 oder sucht irgend eine Group eine Swapper! ruft an zwischen 18-20 Uhr Tel.:0581/72187 (Leif) schnell

Hallo Nintendo-Freunde Suche für einen neu gegründeten Nintendo-Club Tips & Tricks und Spielebeschreibungen * Mitgliedschaft gratis Nintendo-Club LEX, Herzog-Otto-Str. 4, 8200 Rosenheim**neue Teile!

Verkaufe/Tausche/Kaufe Amiga 500 soft! 1 Disk 2,00 DM (neueste Soft) G.Y.S., Postfach 1107, 6406 Hosenfeld

Computer-News. eine Zeitung auf Disk für den Amiga. Jeden Monat Tips, News, Trends, PD-Soft und Demos. Jede Disk kostet 6 DM incl. Disk + Porto. V. Meyer, Postfach 24, 8531 Uehlfeld

Kaufe/Tausche/Verkaufe neueste Amiga Soft. 1 Disk 2,00 DM send to GYS, Postfach 1107, 6406 Hosenfeld.

STOP!!! TMB is looking for new C-64 contacts! I have only the best stuff! Call me! Tel:02572/85306! Nach Frank verlangen! Only C-64 Disk!!

Spottbillige: Amigas, PC's, Drucker, Disketten, Diskboxen, Maus-PADS, Joysticks und vieles mehr wegen Clubauflösung preisgünstig abzugeben. (Vieles neu) Tel. 07941/61853 (Christoph)

Tausche

Suche Tauschpartner für C64/Disk. Er sollte zwischen 11-15 Jahre alt sein. Ich habe Top Games, Test Drive, Magic Mansion. Schreibt an Gerd Cassens, Breitwasserweg 1, 2988 Nesse 1

Suche Tauschpartner für Atari ST!!! Suche alte und neue Sachen!!! M. Holzapfel (Schickt mir Eure Liste), Postfach 1332, 4040 Neuss 22, Tel. O2101/80166

**** C-64 Games*C-64 Games=C-64 Games** Suche Tauschpartner für C-64 Games. Schickt Eure Listings an:
Jochen Grothuesheitkamp,
Keplerstraße 5, 4412 Ostbevern (Disk)

******Amstrad CPC***Amstrad CPC****** Tausche Software für CPC auf 3-Disc, Please call: O5O41/4756

Heute schon geswappet? Do du want new stoff on C-64-Disk? Dann Du should schicken haufenweise Disks to: J Gerstengarbe, Schwalenfelderstr. 18, 3542 Willingen/ No list only disk!!!!

Tausche Democollections, Intros, Mega Demos und alle anderen Demos. Also schickt Disks an: Christian Gimbel, Am Hoberg 5, 78 Freiburg, W. G. !!! Or tel. O7665/7319. No illegale stuff!!!199%

Suche Tauschpartner für C-64!!! Habe alte und neue Soft. Ruft mich an O9O71/1317 Uwe oder O9O71/3648 Peter. Suche alles was gut ist.

Hi Freaks! Tausche C-64 Soft! Suche Demomaker. Send disc or letter to Michael Walther, Bultkamp 1O, 48OO Bielefeld 1, 1O1 % answer! auch Anfänger!

Hi C-64 Freak! Ich tausche (nur Disk) Last Ninja II, Hostages, Salamander usw. Disk und Liste an: Jan Häusler, Alsenstr. 22, 24OO Lübeck 1, Disk 1OO% zurück!!!

MGF!!! Suche Tauschpartner für C64 * Intro-, Demomaker, Games, Demos* Auch Loosers! Wir Tauschen mit jedem!!!Tel.: O731/57188 (Christian)!!!!

Tauschen und suchen neueste Soft!! Haben Games wie Crazy Cars 2, Hostages u.s.w. Suchen Lords of the Rising Sun. Ruft an bei Peter O911/899248 oder Stefan 899972 *C64*C64*

Suche Tauschpartner für C-64 (128D) Habe: z.B. The Last Ninja II, Fugger, Grand Prix Circuit, u.v.m.... Spiele- und Wunschliste an: Arne Schnack, 2331 Hütten (Tel: O4353/338)

Suche Tauschpartner C64 Habe: G.P. Circuit, Wasteland, Holly.P.Pro u.a. neue Soft. Schickt Disk u. Liste an: El. Refeld, Burgstr. 1O, 7762 Bodman (Auch Anfänger) Stand:Juli

Wir suchen neue Tauschpartner für neue Soft!!! R-R, Postfach 1123, 8905 Mering, nur Amiga (500)!!!!

Suche zuverl. Tauschpartner für C64 Disk! Write to Philipp Haarländer, Pfitznerstr. 28, 2400 Lübeck 1!!!! 1001% Antwort!!! Auch Anfänger!!! Habe Topgames! Write fast!!! C-64

Suche PD-Tauschpartner für C-64! Only Disk. Neuste Soft vorhanden. Schreibt an. C. Rickes, Bogenstr. 37a, 5900 Siegen/BRD.

***** Swapping crazy on Amiga ***** Write to: D. P.O. 8730, 4557 Fürstenau. Read the adress twice!! Disks only! No looosers!! Thanx to Mirage/TFR - nice idea!!

Hallo PC-Freaks im Raum Offenbach! Wer möchte mit mir PC Software tauschen? Fordert Liste an! Bitte Rückporto nicht vergessen! Ruft diese Nummer N: 06074/3791 und fragt nach Boris!

Suche Tauschpartner! C64 Disk! Verk. Floppy 1581 für 125 DM, C64 Orig. Tape für 5-40 DM, Atari 2600 VCS Konsole für 5-20 DM. P.S. zwecks Tauschs gesucht die Fugger, Powerp. Hockey, Fish

Amiga: Tausche Topgames! 1000% Antwort!!! Schickt Eure Listen an Kerschbaumer, Friedrich, Westbahnstr. 24, 4300 St. Valentin, Austria

Suche Tauschpartner für C-64 Software! Auch Kauf oder Verkauf! Call: 05161/2433 (Marcus) Only Disk!

Tausche neueste 64 + Amiga Software!! Nur Disks an: Michael Rank, Guntherstr. 22, 8000 München 19. Antwort garantiert!!!

*****Anthrax***** Is searching for cool guys, who want to swapp on C-64. Call 02303/68656. 15-22 Pm. We've got: Jaws, Navymoves, G.M.S., Circus Att. (Date: 2o June) Only disc!!!

Amiga: Tausche Hawkeye (Orig.) geg. Pup.Sat.Day (Orig.) Tel: 06461/8191 (Tom)

Tausche neueste Software!!! Habe immer die neuesten Games!!! Nur C64 Disks (auch Anfänger). Call to Christian: 06206/53129

ST-ST-ST- Suche zuverl. Tauschpartner. Habe immer neuste Soft. Schreibt mit Liste an: Oliver Vent, Raiffeisenstr. 63, 5400 Koblenz.

Suche zuvl. Tauschpartner C64 Habe neue u. alte Soft. Schreibt an: Tim Roggatz, Heinrich-Heine-Str. 27, 3003 Ronnenberg 3

Atari ST: Tausche Elite, Jinxter, Obliterator, Times of Lore, Fish, Space Quest 3, Carrier Command, Corruption (alles Orig.) gegen Adventures (nur Orig.!). R. Göllner, Balth.-Neumann-Str. 52, 8500 Nbg. 30

Suche Tauschpartner für C-64 und ST. Haben immer neueste Games. Schreibt mit Liste an: D. Deutsch, Elchweg 27, 7080 Aalen.

Atari ST*!!* suche Tauschpartner für ST* Schreibt an: P.O.Box 31832, 8500 Nbg. 51 (Listen/Disks)

Tausche Spiele für C64 auf Diskette. Suche F14, Ooze, Grand-Monster-Slam. Schreibt Eure Liste an. Stefan Schreiber, Artilleriestr. 45, 5170 Jülich Tel: 02461/52823

Tauschpartner gesucht! Wir haben Top soft!! Call: Peter=06233/25980 (ab 15.00) Bitte nur die ersten 12 Tage anrufen!!! C-64

Swapp with me! On Amiga or 64'er! Send disks with your best best editors, Ripps, Demos. You will get 100 % answer if you send disks especally Amiga! D. Krabbe, Landwehr 51, 5750 Menden 1.

***** Amiga ***** Suche zuverlässige Tauschpartner! Schickt Liste mit Adresse (u. Telenr.) an: TNB, Postfach 6, 7632 Friesenheim *** TNB ***

***** AMIGA ***** The digital force is looking for new contacts. If you want swap with us, write to: Silverhawk of T.D.F., Pajur Daniel, Srebrnjak 31, YU-41000 Zagreb, Yugoslavia **TDF**

Suche neuste ST-Soft und Tauschpartner for ST. Schreibt an Toni Amato, Weinbergstr. 14, CH-2540 Grenchen oder ruft an CH-65 52 51 18. Bis bald

Suche Tauschpartner C-64! Habe: Armalyte, R-Type, Technocop..! Suche: Hostage, Purple Saturn Day..!! Disks + Liste an: Zodak, Schützfelderweg 8, 2890 Nordenham (Disks!) 100 % z.

*******A new group is founded***** **Candy** We want to swap our newest stuff ****Call us**** C-64****06473/1068**** C-64

For the latest and hottest stuff on Amiga, C64, Atari ST contact now: Alf, Postfach 7 38 07, D-5064 Rösrath 1, 100 % answer!!! No lamers!!!!

Suche Tauschparnter. Habe neue Software z.B. Robocop, Hostages, Steel Hunter und Microprose Soccer, 200 % Rückantwort. Tobias Bahr, Robert-Koch-Str. 11, 4230 Wesel 1

ICEMAN of Austria's Number 1 Crew, called xx MFP xx is searching for new contacts all over the world!!!For selling or swapping write to: ICEMAN, Postf. 82, A-8054 Graz, Austria

Tausche und biete Top Games für C-64 Disks! Tausche alte und neue Games! Schickt Eure Listen an Torge Petersen, Gröner Weg 9, 2251 Hockensbüll. 100 % Antwort.

TST for swapping hotest stuff call us: 02841/46655 (Andre) no loser! -18PM

AMIGA AMIGA AMIGA Suche zuverlässige Tauschpartner! Listen und Disks an: Frank Ostendorf, Reggersstr.11, 4290 Bocholt

Suche Tauschpartner für C-64 (Disc). Habe Top-Games! Write to: F. Schlotter, Berneckstr. 13, 7730 VS-Schwenningen.

Biete neusten Hot-Stuff und suche Tauschpartner für ST Atari ST... Schreibt an Toni Amato, Weinbergstr. 14, CH-2540 Grenchen. Bis bald. Tel. CH-65525118

ACHTUNG! Tausche und verkaufe neuste ST-Software! Habe immer TOP-SACHEN! St. Wagner, Postfach 56, A-6027 Innsbruck



Suche zuv. Tauschpartner für C64. Habe alte und neue Games. Schickt Eure Listen und Disks an: Sven Kamuff, Reisstr. 20, 6840 Lampertheim (West-Germany)

ACHTUNG! ACHTUNG! Suchst Du einen zuverlässigen Tauschpartner oder Soft zu echten Superpreisen, dann schreib Urs Waldvogel, Postbox 56, A-6027 Innsbruck & viel MIDI-SOFT (Notator)

*****AMIGA***** INX 7 are searching for cool contacts. Games: 05921/33129 (Christoph), Demos: 05921/35759 (Georg)

Tausche und verkaufe Software für den C64 nur Disks. Habe Hostages, Licence to Kill, Super Srambel. Außerdem suche ich noch The Deep, 3 D Pool, The Champ, Silkworm. 06121/62166

I'm searching for new swapping partners on C-64 (disk). Write to: Maik Mischke, Seestraße 19, 4900 Essen 11. ! See you ya later!!!

Suche Tauschpartner für C64 + Floppy 100% Ant. Matthias Laskowski, Lindenstr. 10, 2741 Kutenholz

HOT AMIGA TRAIDING: 04944/2773

Suche Tauschpartner für Atari ST! Mo.-Sa. 18 - 20 Uhr: 06151/45828 (Basti)

Suche Amiga-Partner! Kaufe auch Games!! Biete nicht mehr als 4 DM pro Disk! Schreibt an. H. Jönsson, Dorfstr. 37, 2401 Klempau!! Schicke 100%ig zurück! Nur zuverlässige!

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga!!! Bin 100% zuverlässig!!! Schickt Disks oder Listen an: Mirko Szymanowski, Richtstraße 21, 4300 Essen 11. Disks 100 % zurück!!!

Tausche C-64 II + Floppy + 100 Disks + Box und Nintendo mit 5 Games (Kung Fu, Ice Climber, Match Rider, Punch, Out, Volleyball) gegen Amiga 500. (04762/4352) Austria. Verkaufe auch alles für 1150,- DM.

!!! Sky-Force sucht Tauschpartner für C-64 (Disk)!!! Habe Top-Games (Hostages, TO 2, ST. Thunder, u.a.) Listen an: Sascha Grube, Brunnenstr. 55, 6636 Berus

Suche Tauschpartner für C64/Disk! Call: 04536/8612 (Axel)

C-64!!! Kaufe, tausche und verkaufe neueste Software. Call: 05033/53422

Tausche "Minigolf Plus" (Original + Anleitung) gegen "Space Quest II" (Original + Anleitung). System: Amiga, ruft an unter 0211/7005463. Fragt nach Gregor.

Suche und habe die neuste Software für ATARI ST und C-64!!! Tel: 02263/3975 (Thorsten) Be fast!!!!!

Suche Tauschpartner auf AMIGA! Nur Demos, keine Raubkopien! Wenn Ihr interessiert seid, dann schreibt an: O. König, Zeppelinstr. 7, 8510 Fürth!! Suche auch Assemblertips u. Sources

C-64 Disk sucht Tauschpartner! Habe neue Games z.B. Tom u. Jerry, Hostages, Dragon Ninja, Test Drive II u.a.
Schreibt an: Markus Wilhelm,
Düsseldorfer Str. 274,
4100 Duisburg 1

Verkaufe und Tausche neueste C-64 Soft. Schickt Disks und Listen an:
Andreas Brandstätter,
Birkengasse 4, A-9020 Klagenfurt!
Oder Telefon Austria 0463/320564 ab 18.00 Uhr.

MSX Tape Softw. Liste an Jan H. Borgman, Folkinge Str. 36, 9711 Groningen, Holland. habe auch Konami Spiele: K.V., Pacland, Pippols viel Pokes & Tips

C-64 Suchen Tauschpartner! Er soll zuverlässig sein! Haben: Hostages. LED Storm, Stormlord, Rocket Ranger, Speedball, Hard'n Heavy, Renegade III, usw.! Call:040/4916631 or 040/364904

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C64. Ich habe über 500 Programme, darunter auch Str. Sp. Baseball, Test-Drive und Str. Gang. Du kannst mich erreichen unter 05931/7682

SEGA*SWISS Tausche Afterburner von Master S. gegen R-Type, Altered Beast, Fan. Zone 3 oder Miracle W. (Verkauf für 45 Fr.). Schreibt an. Dominik Schläpfer, Sonnenhalde 9, 8603 Schwerzenbach CH

We're searching for new contacts on C-64. Beginners can buy call:040/278210

Wer tauscht meinen gut erhalten C-64 2,1541 2, Monitor, Geos, 2 M. (S.Basic, Exos V.3,90) D.+ Box gegen gut erhaltenen AMIGA 500 +(Monitor) + Zubehör z.B. Power-Pack. Tel.:06196/42002

C64 We are searching for cool contacts. Beginners can buy call 040/487223 or 040/278210

Public-Domain-Software Suche dauerhafte Tauschpartner für PD-Soft. Habe ca. 140 Disketten. Suche besonders neue Programme. C. Rüther, Postfach 103316, 4600 Dortmund 1

Hallo C64 Freaks Suche und tausche neueste Soft (Disk!) nur zuverlässige Parnter. Schreibt an Christian Wolf, Talstraße 32, 5012 Bedburg -send-fast

Suche Tauschpartner für C64 (Disk). Habe Projekt Firestarter, T. Drive II, Rick Dangerous, Silkworm u.v.m. Ruft an unter 0228/666101 (Bert) Habe auch Curse of the Azure Bonds

Suche Tauschpartner für C64, habe Ports of Call, Zak McKracken, Pirates, Oil Imperium 45 W. Schickt Listen an Sascha Braun, Odenwaldstr. 6 und Holger Walter, Minnefelderseestr. 3 beide in 6110 Dieburg

Tausche New Stuff on C-64! Wie z.B.: M.R.Pop Quiz, R. Man, R. Heat, E.H. Soccer, B. Hill, u.a. Suche: T. Drive 2, O. Neptun, O. Imperium, L.O.T. Rising Sun, C.Cars 2, Call: 05451/73336

MSX-2 Österreich!! suche und tausche MSX-2 Software! Bitte schreibt sicher zurück: Wolfgang Rue, Fritz Preglstr. 8, A-9020 Klagenfurt, Austria

Suche zuverlässige Tauschpartner habe, neue Soft! Call:0591/62195 only Amiga Call or Die!

ST*ST Tausche neuste soft!! Call me (Phone) 040/489349 or write to us: Makro, Postfach 20 23 63, 2000 HH 20 See ya!

Tausche new Stuff on C-64 z.B. M.R. Pop Quiz, Tom u. Jerry, R. Man, R. Head, B. Hill, T.S. Manager, E. H. Soccer, May Day Squad, L.O. Blacksilver, u.v.a. Call:05451/73336.

Suche Tauschpartner für C-64 Habe neueste Games. z.B. Silkworm, Lizenz zum Töten... Schickt Disks + Lists an. Tom Burkhard, Hortensienweg 6, 4830 Gütersloh 1! 100% Antwort !!!

C64 Disk! Suche Tauschpartner für neueste Software, ca. 2 Wochen alt. Ruft an: 07553/1780 (Stefan). Nach 18 Uhr. Auch Tausch von HC-Punk Tapes.

Suche Tauschpartner von Games für PC Habe Zak Sierra Adv Train Hostages Grand Prix C. Nur 5 1/4" Listen an. Michael Feldmeier, Donaustr. 9, 8441 Reibersdorf, Tel.: 09421/21949 Samst. 19.00

Suche Tauschpartner für C-64 Disk!! Habe. Grand Monster Slam, Test Drive 2, Lords of the Rising Sun... Suche Spiele und Anleitungen aller Art. Schreibt an: Markus Frölich, Lange Reihe 178, 4700 Hamm 1

AMIGA** suche 100% zuverlässigen Tauschpartner für Top-Games Games Suche günstiges ABO! Angebote und Disks an: Andre Heimbach, Simonweg 8a, 5758 Fröndenberg *** Schnell!!! or:02378/5704

ATARI ST*SCHWEIZ Suche Tauschpartner für neueste Soft. Nur Freaks aus der Schweiz!! Schickt Eure Listen an: Vittorio Gambone, Keltenweg 40, 4153 Reinach 1

You wanna swap the hottest stuff on C-64? Dial this number 06351/42773 (Sascha) for a cool swap. I swap, buy software, buy codes and so on. I habe Kick off Stand 17.6.89!

****AMIGA**** Suche Megademos, Intros, Cruncher..zwecks eigener PD-Serie (weite Verbreitung garantiert)! Tausche gegen jegl. andere PD 1:1! Schickt Disks o. schreibt an. Elmar Hör, Auer Kirchweg 22,8901 Dinkelscherben! See ya!!*

Suche neue Tauschpartner für Amiga-Soft. Tel.040/3894732 bitte erst ab 14 Uhr anrufen

---

C-64: Tausche und verkaufe Spiele. Habe z.B. Superman/Technocop/Hostages Purple Heart/Grand Prix Circuit. Tel:05841/2149 oder Tannenbergstr. 8, 3130 Lüchow Jens Sadrinna

---

Spottbillige: Amigas, PC's, Drucker, Disketten, Diskboxen, Maus-PADS,, Joysticks und vieles mehr wegen Clubauflösung preisgünstig abzugeben. (Vieles neu) Tel.07941/61853 (Christoph)

Benno is looking for newest stuff. If you can help him then call 0093 0471/41357. He has the newest too

---

ATARI ST!!! Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe 43 Games! Tel:06302/3473 (Jörg verlangen)

Verkaufen und tauschen neuste Soft. Liste gegen 1 DM. Haben z.B. Hostages, Licence to kill. Schreibt zu Björn Dziewior, Friedrich/Ebert/Str. 9, 2400 Lübeck 14. Nur für C64 (Disk)

Hot stuff-cool boys call:04745/6386 or 04745/222

Tauschpartner auf C-64 und Amstrad gesucht auch im Ausland! Haben alte und neue Spiele auf beiden Systemen. Schreibt an: Michael Pichler, Thal 544, 8051 Graz-Austria. Listen!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C64 Disk. Habe Microprose S; Last Ninja I u. II; Katakis; Cypernoid 2; Zak McKracken u.a. suche XY Bots, Silkworm, Call 02653/7789

An alle Amiga Demofreaks! Wer mir seine besten Demos schickt bekommt die Disks mit genausoguten zurück (andere!)! H. Heim, Scharfreiterring 25, 8500 Nürnberg. Bei Disks 100% Antwort**

You IBM Freak, suche zuverlässigen Tauschpartner für Spiele ab 1987. Suche: Star Goose, Honda RVF. Disk/Liste an: Tom Jansen, Schouwburgplein 10, 7001 DJ Doetinchem (GLD), Holland

---

HY! Computerfreaks hier sind die Sportboys! Haben neueste Software, wie z.B.: Zac McKracken, Fugger usw. Listen an: Fichtinger Rudi, Roseneggerstr. 18, A-4320 Perg!! Schreibt schnell!!

Tausche neuste Software. Habe Cracy Cars 2 u. Test Drive 2 u. immer die neusten Games. Schreibt an: Thomas Stachowitz, Wehrenboldstr. 134, 4670 Lünen (nur C-64 Disks)

We're searching for cool contacts on Amiga! Call.0043/5222/440153 and ask for Martin! Only from 17.30-20.00!
No loosers and lamers!!

AMIGA! Suche zuverlässige Tauschpartner! Schickt Listen oder Disk an:
Marcel Taubert,
Lingerfeldstr. 4,
4450 Lingen auch C64

///Tauschpartner gesucht!// Habe IBM-PC sowie Atari ST. Listen an: A. Philipowski, E.-Brandström-Str. 31, 4802 Halle-Westfalen auch Ausland ist willkommen.

Amiga Suche zuverlässigen Tauschpartner! Schickt Listen oder Disks an: Andreas Fuchs, 7404 Ofterdingen oder ruft an: 07473/21798 100% Antwort

---

H I ! Do you want to swap new games? Call: 040/6414891 (Gunnar) We have: Newzealand Story, Lizenz zum Töten... (only C64)

Suche Tauschpartner für Amiga 500! Sendet Listen u. Disks an Mirko Thomaszewski, Beckingshof 76, 4712 Werne.
101% zuverlässig.
(Auch Anfänger)**Write fast**

****Amiga**** Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Schickt Liste und Disks an: Oliver Braun, Langgasse 17, 8721 Pfersdorf. Tel.09725/1507 (100% back!!)
suche Demo-, Intromaker !!

Yoho Freaks! For the hottest C-64 stuff, write to. WFS, Postfach 21, 5239 Nistertal. No loosers 'n' lamers! Only C-64 stuff.

Robotech Amiga Austria If you are interested in swapping the newest stuff - just call us! *Robotech* P.O. Box 36*A-5630 Bad Hofgastein* YYYEEEAAAHHH!!!

Suche Tauschpartner (C-64) Habe Games wie: Licence to kill, Rick Dangerous, Grand Monster Slam, Tom & Jerry, Microprose S., RGB, The Müncher, Oxxo-Nian, TKO, Technocop usw. (Disk) Jürgen Brömmer, Diekweg 1, 2720 Rotenburg/W

Suche zuverl. Tauschpartner (C-64) Habe hottest Stuff. Jeder bekommt 100% eine Antwort (Versprochen!) Tausche mit jedem. Schreibt an: Postfach 1222, 7988 Wangen (Bis bald!)

Searching for hot swappers on C-64! Send lists or disks to: Dieter Hofmann, St.-Wolfgangstr. 16, 8551 Hausen

---

Hey guys! for cool swapping write to: Manuel Noppes, Mühlbachstr. 11, D-6347 Gönnern only Amiga

---

Amiga + C-64 Disk an: Markus Bara, Genterstr. 10, 5014 Kerpen

---

PC-Engine*Sega-Mega-Drive* Kaufe/Verkaufe/Tausche Games*02938/3706 anrufen und nach Thomas fragen*ab 16 Uhr*

Noise is looking for hot swapper on the new C64 write with A'Disk full of hot stuff (Demos) to noise Nordwalder Str. 39, 4407 Emsdetten

---

Suche zuverl. Tauschpartner (C64) für: Neue Games + sehr gute Demo + Intromaker + neue Demos!! Call fast: 09725/6463(Frank) von 18-21 Uhr! Be fast!!! Bye...Bye...Bye...!!

Amiga 500 suche Tauschpartner! Habe: Hostages, Hybris, Test Drive 2, Battle Chess uva. Schickt Eure Listean an:
Adrian List,
Holzelfingerstr. 6,
7414 Lichtenstein. 500% Antwort!!

Atari ST Biete, suche tausche Software für Atari ST. Markus Kluve, An der Trift 3A, 2863 Ritterhude 2.

Attention! suche zuverl. Tauschpartner für ältere u. neueste Top-Sportgames (u.a. Fußball, Ski, Tennis) auf C-64/Disk. Listen an:
Timo Höfer,
Kellergasse 18,
8624 Ebersdorf! Fast!

Suche Tauschpartner für brandneue aber auch alte C64 und Amiga-Soft! Schreibt an: Postfach 807, D-5064 Rösrath
100% Antwort;
jeder ist willkommen!!

Call: 02653/1313 (Marko) fo the hottest!!!

Suche Software

Suche Originalspiele für Amiga 500 sowie Anwendersoft, PD-Soft, Demos,...! Keine Raubkopien! Gerald Oppermann, An der Martinskirche 49, 4500 Osnabrück. Kaufe gegen Nachname.

Hilfe! Amiga-Besitzer sucht alles von Psygnosis. Nur Originale!! Zahle gut!
Tel.05722/26813
(Obliterator und Baal schon vorhanden)

Atari ST Suche und tausche Public Domain-Soft und Musik-Grafikdemos.
Keine Raubkopien!!
Tel.:05403/4903 (Thomas)

Suche gute Eishockey-, Box- und Tennisspiele für C-64. Zahle sehr gut. Schickt Eure Angebote an: Iris Dunkel, Schulzstr. 17, 7262 Althengstett. Der erste Einsender bekommt ein Game!!

Suche für C-64: Ur-Alt FB: Manager League Xoccer (ACS): 09351/2337 Biete dafür: Original Grand Prix Cir. Verk: Org. Micr. Soccer 25 DM, Bobsleigh 20 DM, Face Off (Amiga) 20 DM. Tel.: 09351/2337

SOFTEXPRESS

♦ ♦ Direktversand M. Preil ♦ ♦
Postfach 20 70 ♦ 5407 Boppard 1
HOTLINE-TEL.: 0 67 42 / 6 02 33

C64/128 Diskette

Titel	Preis
A.P.B.	39,90
Die Fugger	39,90
Garfield Winters Tail	42,90
Hostages	42,90
Leonardo	42,90
007 Liz. zum Töten	44,90
Star Wars/Rückkehr der Jediritter Emp. strikes Back	64,90
Xybots	44,90
Reisende im Wind, Teil 1 u. 2 Bubble Ghost/ Chamonix Challenge Warlocks Quest (5 Sp.)	54,90
Bomb Jack II	24,90
Gauntlet	24,90
Golf Master	24,90
Light Force	24,90
Saboteur II	24,90
720°	24,90
Pitstop II	24,90
Uridium	24,90
Sanxion	24,90
Scorpion	24,90
Zamzara	24,90
Turbo Esprit	24,90
Storm Warrior	24,90
Deep Strike	24,90
Overlander/Space Harrier Beyond the Icepalace Hoping Mad/007 Leben u. Sterben lassen (5 Sp.)	49,95
Kokotoni Wulf	24,90

Atari ST

Titel	Preis
A.P.B.	59,90
Billiard (Sim)	72,90
Castle Warrior	79,90
Dragon Spirit	59,90
Die Fugger	59,90
Garf. Winters Tail	59,90
Leonardo	54,90
Iron Tracker	59,90
Legend of Djel	59,90
007 Liz. z. Töten	59,90
OOZE (neue Version)	79,90
North & South	79,90
Shuffleepack Cafe	59,90
Star Wars/Rückkehr der Jediritter/Empire strikes Back	84,90
Tim & Struppi a.d. Mond	59,90
Quest for Time-Bird	84,90
Reisende im Wind, Teil 1 u. 2/ Bubble Ghost/Charmonix Challenge/Warlocks Quest (5 Spiele)	74,90
Bobo	34,90
Captain Blood	34,90
Out Run	34,90
Bionic Commando	34,90
Macadam Bumper	34,90
Solomons Key	34,90
Street Fighter	34,90
Turbo GT	34,90
Table Tennis Sim.	64,95
Paperboy	69,95
Asterix Operation	84,95
Skrull	34,95
Foundation Waste	34,95
TNT	34,95
Wonderer	52,90
Foundation Waste	34,95

Amiga

Titel	Preis
Table Tennis Sim.	64,95
A.P.B.	59,90
African Raiders (Rally)	59,90
Billiard (Sim)	72,90
Castle Warrior	79,90
Die Fugger	59,90
Iron Tracker	59,90
KULT	79,90
Legend of Djel	59,90
007 Liz. z. Töten	59,90
OOZE (neue Version)	78,90
Overländer	59,90
North & South	79,90
Shufflepack Cafe	59,90
Soccer Manager Plus	49,90
Trivial Persiut Genius	59,90
Star Wars/Rückkehr der Jediritter/Emp. strikes back	84,90
Tim & Struppi a.d. Mond	59,90
Quest for Time-Birds	82,90
Reisende im Wind, Teil 1 u. 2, Bubble Ghost Chamonix Challenge Warlocks Quest (5 Sp.)	69,90
Bobo	34,90
Captain Blood	34,90
Skrull	34,90
Solomon's Key	34,90
Street Fighter	34,90
Asterix Operation	84,95
Paperboy	69,95
Bomb Jack/Space Harrier/Thundercats/007 Live and Die	69,95
Kingdom of England	79,95

PC-Spiele

Alle PC-Spiele EGA/CGA lauffähig mit * auch Hercules tauglich

Titel	Preis
African Raiders 5,25" u. 3,5"	59,90
Billiard *	72,90
Emmanuelle 5,25" 3,5"	59,90
Kult* 5,25" + 3,5"	79,90
007 Lizenz zum Töten* 5,25/3,5"	79,90
Macadam Bumper* 5,25/3,5"	64,90
Ooze (neue Version) 5,25/3,5"	79,90
Operation Neptun 5,25"/3,5"	74,90
Teenage Queen* 5,25"/3,5"	59,90
Quest for the Time-Bird* 5,25"/3,5"	82,90
Bionic Commando	34,90
World Class Leaderbord	34,90
Bobo 5 1/4"	34,95
Captain Blood* 5 1/4"/3 1/2"	34,95
Amoric* 3 1/2	34,95
Paperboy	79,95
Asterix Operation 5 1/4" u. 3 1/2"	84,95

Amiga Freaks suche Software: Crazy Cars II, Lords of the Rising Sun, Suit Lary, Lizenz zum Töten, Highway Hawks, usw. Preis nach Vereinbarung.
Tel.: 05673/2428
(Denny)
ab 19.00 Uhr

Nintendo (Europ. Vers.) -suche gebrauchte Cassetten aus 2. Hand - zahle gut!
Angebote an:
Peter Skodawessely,
Postfach 1510,
8070 Ingolstadt 1

Suche Pool of Radiance-Side 6, Ultima IV-Towne-Disk. Verkaufe Disk mit Character-Editoren für C64-Rollenspiele.
Bitte melden unter:
Tel.09323/1236 (Ralph),
täglich ab 14.00 Uhr.

Suche neueste Games für meinen C64 (Disk). Z.B. Test Drive II/Project Firestart/Lizenz zum Töten/Silkworm/Butcher Hill usw. Meldet Euch unter Tel.:07032/26034 (Andre). Fast!!!

Suche A-Disk von Curse o.t. Azure Bonds. Zahle 25 DM für Original oder Kopie; Antwort garantiert. (C64 only!!)
Disk abschicken an:
Siegenerstr. 1,
6332 Ehringshausen 2

Suche Wirtschaftssimulationen wie: AIRLINE, OIL IMPERIUM, HANSE usw. für Commodore 64 auf Diskette.
Tel: 02874/2276
(Frank)

I'm searching for the newest stuff for the C-64! Send your list to: Oliver Brachlow, Weiherstr. 17, 5012 Bedburg
I'm waiting!
Send fast!

Suche billige ST-Soft!! Brauche unbedingt: Vigilante!!
Schickt bitte viel Listen zu:
Lorenz Kahl,
Marienhöhe 149,
2085 Quickborn
Halb-Mega-Byte, 3 1/2 Zoll

Create a Calendar von Epyx für C64 dringend gesucht. Keine Crackware! Preis nach Absprache an:
P. Beuth,
Schürenkamp 34,
4330 Mülheim-Ruhr 1,
Tel.0208/477640 öfter versuchen.

Suche Software für AMIGA 2000!!
Schickt eure Listen und Angebote an:
Gerrit Lunz,
Lammertshörn 24,
2943 Bensersiel

Amiga*Amiga*Amiga Suchen Amigafutter!!!
Wendet Euch an:
Franki Frank
Tel:07203/5595
oder an:
Little Rabbit
Tel:07203/5517
Bitte nur anrufen zwischen 18 u. 21 Uhr

Zahle 20 DM für jeden mir unbekannten ST-Virus! Virus auf Disketten + Rückporto (für die Rücksendung Ihrer Disk) an:
M. Klocke-Sewing,
Gronauer Str. 19,
4800 Bielefeld 1
++100% An twort

«AUSTRIA» DYNAMIC SYSTEMS
Hauptstraße 104
A-8784 Trieben

(((HOTLINE)))
0 36 15 /27 36
Mo-Fr 15-19 Uhr

Titel	Amiga	ST	IBM
Ballistix	S 499,-	S 499,-	-,-
Barbarian II	S 599,-	S 599,-	-,-
Blood Money	S 599,-	S 599,-	-,-
Carrier Comand dt.	S 549,-	S 549,-	-,-
Dungeon Master dt.	S 549,-	S 549,-	-,-
Elite dt.	S 549,-	S 549,-	S 599,-
Falcon F16 dt.	S 579,-	S 579,-	S 999,-
Falcon F16 Mission dt.	S 499,-	S 499,-	-,-
F16 Combat Pilot dt.	S 579,-	-,-	S 599,-
FOFT dt.	S 649,-	S 649,-	-,-
Forgotten Worlds dt.	S 499,-	S 499,-	-,-
G. Nius dt.	S 549,-	S 549,-	-,-
Grand Prix Circuit dt.	S 599,-	-,-	S 599,-
Gunship dt.	S 599,-	S 599,-	-,-
Highlights	S 549,-	S 549,-	-,-
Hard 'n Heavy	S 499,-	S 499,-	-,-
Hawkeye	S 449,-	S 449,-	-,-
Ind. Jones Adv. dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Kick off	S 499,-	S 499,-	-,-
Kingdoms of England dt.	S 649,-	-,-	-,-
Kult dt.	S 599,-	S 599,-	S 599,-
Leisure Suit L. II dt.	S 699,-	S 699,-	S 699,-
Lords o. t. Rising Sun	S 699,-	S 699,-	-,-
Micropose Soccer dt.	S 599,-	S 599,-	-,
New Zealand Story	S 599,-	S 599,-	-,-
Oil Imperium dt.	S 549,-	S 549,-	S 549,-
Populous dt.	S 549,-	S 549,-	-,-
Populous Scenery dt.	S 349,-	S 349,-	-,-
Powerdrome dt.	S 699,-	S 699,-	-,-
Phobia	S 549,-	S 549,-	-,-
Rick Dangerous	S 499,-	S 499,-	-,-
Rodeo Games	S 699,-	S 699,-	-,-
RVF Honda dt.	S 649,-	S 649,-	-,-
R-Type	S 549,-	S 549,-	-,-
Sim City dt.	S 649,-	S 649,-	-,-
Silkworm dt.	S 499,-	S 499,-	-,-
Spherical dt.	S 549,-	S 549,-	-,-
Strider	S 599,-	S 599,-	-,-
Stunt Car Racer dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Testdrive II	S 599,-	S 599,-	-,-
The Champ	S 649,-	S 649,-	-,-
TV Sports Football	S 579,-	-,-	-,-
Xenon Megablast	S 599,-	S 599,-	-,-
Vigilante	S 449,-	S 449,-	-,-
Wall Street Wizard dt.	S 579,-	S 579,-	-,-
Wasteland	-,-	-,-	S 599,-
Wec Le Mans	S 649,-	S 649,-	-,-
Ultima V	-,-	-,-	S 749,-
Yuppies Revenge dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Zak McKracken dt.	S 649,-	S 649,-	S 649,-
Zork Zero	S 699,-	-,-	-,-

Titel	C 64 Disk
3D Pool	S 399,-
Battle of Napoleon	S 549,-
Barbarian II	S 399,-
Dragon Ninja	S 399,-
Emlyn Hughes Soccer	S 399,-
Fireking	S 499,-
Forgotten Worlds dt.	S 399,-
Grand Prix Circuit dt.	S 399,-
Grand Monster Slam dt.	S 399,-
Hard'n Heavy	S 399,-
Highlights dt.	S 399,-
Hillsfar	S 499,-
Leonardo	S 469,-
Lizens zum Töten	S 399,-
Oil Imperium dt.	S 349,-
New Zealand Story	S 399,-
Rick Dangerous	S 399,-
Ringside	S 349,-
Rodeo Games dt.	S 399,-
Silkworm	S 399,-
Spherical	S 399,-
Testdrive II dt.	S 399,-
Ultima V	S 599,-
Wec Le Mans	S 399,-
Xybots	S 399,-
Zak McKracken dt.	S 449,-
Zzap Sizzlers	S 399,-

SPIELEKONSOLEN

PC-Engine Pal oder RGB	S 3.990,-
PC-Engine Pal/RGB kombin.	S 4.490,-
Sega Mega Drive	S 3.990,-

Titel	PC ENGINE
Alien Pin Ball	S 799,-
Chan & Chan	S 699,-
Cyper Cross	S 899,-
Dragon Spirit	S 899,-
Final Lap Twin	S 899,-
Gunhed	S 899,-
Nectaris	S 899,-
P 47 Airforces	S 899,-
R-Type I	S 699,-
Son Son II	S 899,-
Tales of the Monsterpath	S 799,-
Tigerheli	S 899,-
World Court Tennis	S 699,-

STÄNDIG ALLE AKTUELLEN NEUERSCHEINUNGEN LIEFERBAR, AUCH FÜR: SEGA, SCHNEIDER CPC, SPECTRUM, ATARI XL, C16.

Die abgedruckten Artikel sind natürlich nur ein Auszug aus unserem Gesamtprogramm. Wir schicken Ihnen gerne unsere kostenlose Preisliste. (Bitte System angeben).

Alle Preise in OeS, inkl. MWST., der Versand erfolgt per Nachnahme (ca. S 35,- Versandkosten).

Biete Software

Originalsoftware für C64 zu verkaufen. Folgende: Chelon 25 DM; Jet 35 DM; Arcade Force IV 20 DM; Star-Painter 35 DM; Extra Nr. 6 15 DM; Minicad 30 DM; + diverse v. Mürka F. 15 DM; Sorgenkind; Cavman UGH-Lympics (läuft nicht auf meinem C64) 20 DM. Jens Miles, 07243/12526

KINGS QUEST 4 Atari St, PC u..A. kompletter Lösungsweg 230 Pkt. Stellen. PC u.A. mit Zeichnung 20 DM Tel. 0231/750467

SUPER-PD für Atari ST mit Farbmonitor "ZIP" dig. Farbgrafik für Erwachsene mit 3500!! Farbm. je Disk 25 n. 10,- DM ab 5 Stck. n. 8,- DM incl. Disk + NNgeb. Ch. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65

An alle Amiga User!! PD-Soft Fish-Kickstart-HCS usw. 5,25 Disk 1,20 DM; 3,5 Disk 2,50 DM. Hardware RAM-Erweiterung Stck 239,- DM für A500. Telefon 02362/64791 oder Postfach 210229, 4270 Dorsten

Verkaufe C-16/+4 Tapes für DM 5. Suche MSX Tauscher (Tape) habe etwa 300 Spiele & etwa 250 Pokes & Tips. Jan H. Borgman, Folkinge Str. 26,
NL-9711 JW Groningen

HOT-Porno-Paket for your Amiga 5 Discs 2DD + Hot Pornos only 30 DM (cash or cheque) nur für Erwachsene! Lieferung absolut diskret! Andreas Rauer, Ahornstr. 8, 8969 Dietmonnsried

Public Domain Dia-Show, Amiga nur 10 DM (Bar/Scheck, nur Versand). Leider erst ab 18 Jahren! S. Straßburger, Mennrathschmidt 2, 4050 M'gladbach 5

Hallo Computerfreund! Hier findest Du "Deine" zuverl. u. billige "Amiga"-Softquelle! P.O.Box 51, 6601 Wasserbillig "The Perfection", was Du suchst haben wir einfach!"

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Contact us: "The Elite", Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien.

PC-ENGINE Games! Naxat Open (Golf) 70FR. und Deep Blue (Shootem Up) 60FR. evtl. auch andere brandneu aus Japan zu verkaufen! (Nur in der Schweiz!) Bei Silvio Turello, Tel. 01/810 70 96

Wenn Du gute und neue Software für den Amiga suchst dann schreib an:
S M S, Postfach 100,
L-9202 Diekirch

Verkaufe für Amiga: Bozuma, Cosmic Pirate, Baal, Rick Dangerous, Beach Volley, The Champ, Dragon Ninja u.v.m. Preise zwischen 40 und 50 DM.
Tel. 08271/6796 Klaus Vill

Amiga Switzerland** Wir haben immer neuste Software für Euren Amiga. Schreibt an.
Avenger,
PO-Box 12,
1605 Chexbres,
Switzerland

Achtung User! Verkaufe Original-Software zu supergünstigen Preisen. Liste anfordern bei Willy Schicker jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen. PLK-Adressen zwecklos.
Los beeilt Euch!

AMIGA-PD-Paket! 10 Disks für 50,-DM. Mit Programmen wie Turbobackup, Chess, Virus X, New Music. Schickt das Geld in bar od. Scheck an O. Hoppe,
Am Krüsenberg 45,
3530 Warburg 2

Verkaufe für Atari St Orig. Wall Street Wizard, Dungeon Master + Editor u. Lösung, Gunship. Suche Lösungen zu Guild of the Thieves u. Eis u. Feuer.
Tel: 04941/65261 (Claus)

Verkaufe Originale! für 20 DM: Eliminator, Farry Tale, Thexder, P.Panther, Clever&Smart, Skychase, Amiga Tools/30 DM: Speedball, Rocket Ranger, Summer Olympiad, Digi Paint, Sex Vixens: 0591/62195

CARRÉE

Spiele First Class

NEU! Manhunter 2 (San Franzisko) für PC ist da!
NEU! DM 79,90 (incl. Komplettlösung DM 85,–)

	PC	ST	AMIGA
Archipelagos	(4) 74,90 DM	63,90 DM	63,90 DM
Balance of Power 1990*	(4) 69,90 DM	65,90 DM	65,90 DM
Battletech	(2) 74,90 DM	69,90 DM	69,90 DM
Bloodwych	(1)	69,90 DM	69,90 DM
Das Reich	(4)	53,90 DM	
Déja Vu 2	(2)	65,90 DM	65,90 DM
Demon's Winter	(1)	65,90 DM	65,90 DM
Goldrush	(2) 72,90 DM	65,90 DM	65,90 DM
Hillsfar	(1) 69,90 DM		
Jetfighter EGA/VGA	(3) 94,90 DM		
King's Quest 1–3	(2) 84,90 DM	84,90 DM	84,90 DM
King's Quest 4	(2) 84,90 DM	72,90 DM	
Kult	(1) 69,90 DM	67,90 DM	67,90 DM
Legend of Djel	(2)	55,90 DM	55,90 DM
Leisure Suit Larry 1	(2) 55,90 DM	55,90 DM	55,90 DM
Leisure Suit Larry 2	(2) 72,90 DM	72,90 DM	
Manhunter 1 (New York)	(2) 72,90 DM	72,90 DM	72,90 DM
Manhunter 2 (San Franz.)	(2) 79,90 DM		
Millenium 2.2	(4)	65,90 DM	65,90 DM
Police Quest 1	(2) 55,90 DM	55,90 DM	65,90 DM
Police Quest 2	(2) 65,90 DM	65,90 DM	
Psion Chess*	(4) 65,90 DM		
Sleeping Gods Lie	(1)	65,90 DM	65,90 DM
Space Quest 1	(2) 55,90 DM	65,90 DM	65,90 DM
Space Quest 2	(2) 55,90 DM	55,90 DM	
Space Quest 3	(2) 72,90 DM	72,90 DM	
Talespin	(2)	65,90 DM	
Tank Attack (CDS)	(4)	65,90 DM	65,90 DM
Waterloo	(4) 69,90 DM	65,90 DM	65,90 DM
Weird Dreams	(2)	65,90 DM	

Bei PC-Spielen immer gewünschtes Diskettenformat angeben. Die PC-Spiele, die mit einem „x" gekennzeichnet sind, sind nur auf 5¼" lieferbar.

Die in Klammern angegebenen Ziffern bedeuten:
(1) = Rollenspiel (3) = Simulation
(2) = Adventure (4) = Strategie

Wir bieten auch zu allen Sierra-Spielen die kompletten und ausführlichen Lösungen an. Für nur DM 12,– je Lösung oder alle 14 DM 79,– (incl. Ringbuchordner) kommt jeder ans Ziel!
Das besondere Angebot für alle PC-Sierra-Freaks: Manhunter II incl. Lösung (!) DM 85,–.
Auch für das Kultspiel KULT haben wir die Lösung für DM 12,– parat.

Versandkosten-Anteile:
Lieferung per Nachnahme DM 6,50 (Ausland DM 10,–) oder per Vorauskasse DM 4,– (Ausland DM 6,–).

Bestellen Sie bei
Power Per Post, Werner Rätz
Abt. Carrée
Postfach 1640
7518 Bretten
Tel. 07252/3058

Sega Ich verkaufe R-Type 44 DM, Bank Panic 18 DM, Soccer 17 DM, Penguin L. 40 DM, My Hero 14 DM, Wonderboy 2 37 DM. 1 Jahr Garantie Preisliste anfordern. M. Barta, Horn 13, 8000 München 40

C64*Topgames je 20 DM nur Originale! B. Tale 2, Pawn, Guild of Thieves, Alter EGO (Male), S.S. Icehocky, War in the South Pacific (SSI) 05723/3388 Lokal! n. Lars fragen

Großer Amiga-Club wg. Bund aufgelöst! Alles, was das Herz begehrt, ist bei uns zu finden. Software, Anl., Bücher-Topaktuell! Antwort in 0, nix. Liste gibt's gratis. Z. Cigar, Brückstr. 46, 4600 Bochum 1

5 PD-Disketten für den Amiga abzugeben. Schickt 20 DM an: M. Nolte, Raiffeisenstr. 2, 2397 Handewitt (nur Bargeld). Auf den Disketten sind Spiele, Anti-Virus Prg., Anwender, usw.

Biete C64 Disk (Orig.) Ultima V 25 DM, Defender 20 DM, Bards Tale III 25 DM, Zak McKracken 25 DM, Bards T. I 10 DM, Corruption 25 DM, Battle of Antietam 25 DM, oder zusammen 120 DM** 06327/5272 Call for Thomas

C-64 Mammut-PD-Bibliothek per 500 Disks! Verteile PD zu ehrlichen Selbstkostenpreis! Erstaunt? Gratis-Infoliste anfordern!!! G. Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen

Lazer verkauft neueste Originale A für 10 DM! Schreiben auch Top Demos/Intros für 20 DM! 100% Antwort! C-64 + Amiga! An: Schulstr. 37, 4407 Emsdetten! No Tausch! High Quality!

Wir bieten neue und alte Soft für wenig Geld. Ruft an und wir schicken Euch unsere Liste. Haben fast alle Sierra Games. Call 0231/332584 (20-22 Uhr) (Andreas) "Atari ST"- The Best-

Verkaufe neue Games: Kult, Blood Money, M. Soccer, Powerdrome, Populous, u.v.a. Schickt Discs und 5 DM für jedes Supergame. Fordert noch heute Liste an. Tel.: 02631/49245 ab 14 Uhr Amiga

Wir garantieren Euch nicht nur das "Allerneuste". Neben unserer Riesenauswahl an Prgs. u. Manuals gibt's einen Superservice dazu! List bekommt Ihr freetfast! G. Stein, Kortumstr. 110, Bochum 1

Verkaufe für Atari ST: Lizenz zum Töten, Garfiel 2, Bio Challenge, Circus Attractions, Red Heat, Voyaker u.v.m. Preise 40-50 DM. Klaus Vill, Tel.: 08271/6796

Verkaufe neue Originale f. C64, z.B. H. Heavy, Asgard, F-14 Tomcat usw. Liste f. 1 DM bei: D. Mennicken, Meischenfeld 32, 5100 Aachen, Tel: 02408/3302; Suche neuste Soft z.B. Hostages, Startreck

****Intros**** Ich programmiere Eure Intros für den C-64. Preis gegen Vereinbarung. Tel: 02102/51394 (Lars) 18-21 Uhr **Intros**

Riesige XL/XE-PD-Bibliothek über 750 Disks! Verteile PD zu ehrlichen Selbstkostenpreis! Erstaunt? Kostenlos Katalog anf.! Gunther Steinle, Beethovenstr. 1, 8943 Babenhausen

C-64 Verkaufe aus Geldmangel auf Disk: Times of Lore 25,-DM, In 80 Days, C64 Artak Pack je 20,-DM, Artec Challenge 10,-DM nur Originale. M. Schulz, Richtweg 27, 2810 Verden

Verkaufe heisseste, "ofenfrische" Soft. (Auch professionelle Prg's aller Art..) Wenn auch Du "mitreden" willst, ist die folgende Telefonnummer Gold wert: 082'3'91'43 (Amiga)

Verkaufe und Tausche neueste C-64 Soft. Schickt Disks und Listen an: Andreas Brandstätter, Birkengasse 4, A-9020 Klagenfurt! oder Telefon Austria 0463/320564 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Orignale f. Amiga: Dragon's Lair, Chrono Quest, Hostages, Test Drive I. Interessiert? 08152/6413 (nach Christian fragen)

Supergeile Erotikshow! Freeware 64 nehmen Sie Ihren Lustknüppel und "Arbeiten" Sie sich durch die schärfsten Girls! Ein unvergleichlicher Höhepunkt erwartet Sie! Ganz neue Collection bei V. Beinfeld, Berghoferstr. 371a, 4600 Dortmund 41! Nachnahme/Vorkasse

---

INTERNATIONAL  SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

AMIGA	
A.B.P. dt.	45,90
Action Fighter	59,90
Airbone Ranger dt.	64,90
Altered Beach	69,90
Bal. of Power 1990 Ed.	69,90
Bundesliga Manager dt.	54,90
Batman the Movie*	64,90
Bangkok Nights	64,90
Battle Hawks 1942	54,90
Bloodwych dt.	64,90
Castle Warrior dt.	69,90
Chinese Karate dt.	54,90
Dungeon Master dt.	69,90
Dragon's Lair 1MB	59,90
Dragon of Flamme*	59,90
Datastorm	64,90
Dally Double Horse Racing	64,90
Dynamic Dux dt.	64,90
Deja Vu II	64,90
Elite dt.	69,90
F.O.F.T. dt.	79,90
F-16 Missionsdiskette	54,90
F-16 Falcon dt.	79,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
Fugger dt.	53,90
Fiendish Freddy's	64,90
Grand Monster Slam dt.	54,90
Gauntlet II dt.	49,90
Grand Prix Circuit dt.	64,90
Gunship dt.	65,90
Hard'n heavy dt.	49,90
Hanse dt.*	64,90
Hillsfar*	64,90
Ind. Jones last Cruscade	54,90
Iron Trackers	54,90
Jack Nicklas Golf	64,90
Jeanne D'Arc dt.	49,90
Kingdom of England dt.	64,90
King Athur	69,90
Kick off dt.	39,90
Kult dt.	54,90
Legend of Djel	54,90
Lords of the Rising Sun dt.	79,90
Lizenz zum Töten dt.	54,90
Mr. Heli dt.	64,90
Minos dt.*	54,90
North & South*	64,90
Night Force*	69,90
Öl Imperium dt.	54,90
Paperboy dt.	54,90
Passing Shot	69,90
Pool of Radiance*	54,90
Postman Pat dt.	54,90
Populous dt.	64,90
Populous Zusatzdiskette	29,90
Pirates dt.*	68,90
Pharao dt.	54,90
RVF Honda dt.	64,90
Rodeo Games dt.	64,90
Rick Dangerous dt.	64,90
Soccer Manager plus dt.	35,90
Shadow of the Beast	89,90
Sim City auch 512 KB	79,90
Sidmon dt. (Musikpr.)	69,90
Shinobi dt.	54,90
Spherical dt.	54,90
Starwars Triology	64,90
Summer Edition	64,90
Skate of the Art dt.	54,90
Space Ace*	s.A.
Stunt car Racer*	64,90
Strider dt.	59,90
Testdriver II	69,90
The Champ dt.	64,90
Total Eclipse	59,90
Vermeer dt.	69,90
Vindex dt.	54,90
Vigilants dt.	39,90
Wallstreet Wizzard dt.	59,90
Xenon 2 dt.	64,90
Zak Mc Kracken dt.	64,90

ATARI ST	
A.B.P.	45,90
Action Fighter	59,90
Archipelagos dt.	64,90
Bal. of Power 1990 Ed.	69,90
Blood Money	64,90
Battle Tech dt.	69,90
Bloodwych dt.	64,90
Crazy Cars II	49,90
Conflict Europe dt.	64,90
California Games dt.	49,90
Chaos Strikes Back*	49,90
Chinese Karate dt.*	54,90
Dragon of Flamme*	59,90
Das Reich dt.	49,90
Dragons Lair*	79,90
Dynamite Dux dt.	52,90
Dally Double Horse Racing dt.	64,90
Dungeon Master dt.	69,90
F-16 Falcon dt.	74,90
F-16 Falcon Missiondisk dt.	54,90
F-16 Combat Pilot dt.	69,90
Goldrush	74,90
Gemini Wing dt.	54,90
Gunship dt.	69,90
Kult dt.	54,90
Kaiser dt.	105,00
Kick off dt.	39,90
Kings Quest IV	79,90
Leisure Suit Larry II	74,90
Lizenz zum Töten dt.	54,90
Legend of Djel dt.	54,90
Microprose Soccer dt.	64,90
Mr. Heli dt.	64,90
Minos dt.*	54,90
Millennium 2.2	64,90
Manhunter 2	74,90
Orbiter	69,90
Oil Imperium dt.	54,90
Populous dt.	64,90
Populous dt. Zusatzdisk.	29,90
Pharao dt.*	54,90
Pool of Radiance*	64,90
Paperboy dt.	54,90
Pirates dt.	64,90
Ind. Jones Last Cruscade	49,90
RVF Honda dt.	64,90
Red Lightning	79,90
Rodeo Games dt.	64,90
Rick Dangerous dt.	64,90
Summer Edition	64,90
Stunt Car Racer dt.*	64,90
Strider dt.*	49,90
Thunderbirds	64,90
Testdrive II*	69,90
TV Sports Football dt.	64,90
Targan	64,90
Typhon Thompsen dt.	49,90
Vigilante dt.	49,90
Wallstreet Wizzard dt.	59,90
Xenon II dt.	64,90

PC-Engine	
Grundgerät m. 1 Spiel	489,90
Bloody Wolf	109,90
Cyper Cross	119,90
Dungeon Explorer	110,90
Dragon Spirit	110,90
Galaga 88	90,90
Pacland	80,90

MS-DOS	5,25"
688 Attrack Sub**	69,90
Abrahams Battle Tank**	69,90
Archipelagos dt.**	69,90
Battle Hawks 1942**	59,90
Baal**	64,90
Battle Chess	64,90
Curse of the Azure Bond**	74,90
Crazy Cars II dt.**	64,90
Chessmaster 2100	64,90
F-15 Strike Eagle II**	84,90
F-19 Stealth Fighter**	94,90
F-16 Falcon EGA/AT dt.	69,90
Kult dt.**	54,90
Kings of the Beach**	69,90
Kings Quest IV**	79,90
Leisure Suit Larry II	74,90
Legend of Djel dt.**	54,90
Microprose Soccer dt.	69,90
Millennium 2.2 dt.	69,90
Oil Imperium dt.**	54,90
Populous dt.*	64,90
Police Quest 2*	79,90
PT 109	79,90
Rick Dangerous dt.**	64,90
Rodeo Games dt.	64,90
Space Quest III	79,90
Skate or Die**	54,90
Silpheed	79,90
Sorcerer Lord dt.	69,90
Hillsfar**	64,90
Jet Fighter	95,90
Corvette*	89,90
Targhan**	64,90
Testdrive II**	84,90
Times of Lore dt.	69,90
Ultima V**	69,90
Waterloo	69,90
Wallstreet Wizzard dt.**	59,90
Zak Mac Kracken dt.**	64,90

C64 Disk	
A.P.B. dt.	37,90
Bloodwych	35,90
Curse of the Azure Bonds	64,90
F-16 Combat Pilot dt.	47,90
Hillsfar	46,90
Indianer Jones III Act.	36,90
Mr. Heli dt.	36,90
Pool of Radiance	59,90
RVF Honda*	s.A.
Star Trek dt.	36,90
Silkworm dt.	36,90
Shinobi	35,90
Star Wars Triologie	36,90
Testdrive II	45,90
Turbo Espirit	26,90
Vigilante	36,90
Operation Neptun	36,90
Zak Mc Kracken dt.	45,90
Rick Dangerous	35,90
Hostages dt.	96,90
Purple Saturn Day dt.	39,90
Lizenz zum Töten dt.	36,90
Storm Across Europe	46,90
Oil Imperium dt.	39,90

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

* Versand per NN 8,00 DM
* Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pfg. in Briefmarken (Computertyp angeben)

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

* Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
Mo.- Fr. 10.00 - 12.00 Uhr / 14.00 - 19.00 Uhr,
Tel.: 02 21 / 60 44 93, 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03

R. Schuster Computer

Computer-Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼

	Amiga	AtariST	PC 5¼
688 Attack Submarine			86.90
A.B.P.	51.90	53.90	
African Raiders 89*	53.90	53.90	53.90
Airborne Ranger	69.90		
Altered Beast	77.90	58.90	
Amazon		49.90	
Archipelagos	73.90	73.90	87.90
Astaroth	77.90	58.90	
Balance of Power*	76.90	83.90	76.90
Balance of Power 1990	69.90	72.90	69.90
Ballistix	57.90	54.90	
Battlehawks 1942*	60.90	69.90	59.90
Battletech*	76.90	77.90	87.90
Billiard Sim. DT.	43.90		65.90
Bio Challenge	65.90	65.90	
Blood Money		72.90	
Bloodwych	77.90	77.90	
Buffalo Bills W.W. Rodeo Games	76.90	58.90	76.90
Captain Blood*	43.90	28.90	61.90
Carrier Command	73.90	73.90	
Chariots of Wrath	73.90	77.90	
Chessmaster 2000*	77.90		77.90
Chessmaster 2100			72.90
Chuck Yeagers Adv. Fl. T. 2.0*			88.90
Conflict Europe	77.90	77.90	
Corruption		72.90	72.90
Crazy Cars*		54.90	
Crazy Cars 2*	69.90	54.90	73.90
Curse of the Azure Bonds			85.90
Custodian	58.90	58.90	
Daily Double Horse Racing	58.90	58.90	58.90
Darius		53.90	
Demons Winter		69.90	69.90
Double Dragon	58.90	43.90	58.90
Dragon Ninja	77.90	58.90	
Dungeon Master	76.90	76.90	
Dungeon Master Editor	29.90	29.90	
Elite	73.90	73.90	76.90
Epyx 2			51.90
Expansion Kit für Football Manager 2	42.90	42.90	39.90
F-15 Strike Eagle 2*			104.90
F-16 Combat Pilot*	69.90	69.90	69.90
F-16 Combat Pilot EGA*			69.90
F-16 Falcon*	87.90	76.90	96.90
F-16 Falcon AT/EGA Version			109.90
F-16 Falcon Mission Disk	63.90	63.90	
F-19 Stealth Fighter*			129.90
F.O.F.T.	87.90	89.90	
Fish	73.90	77.90	73.90
Football Manager 2	57.90	57.90	57.90
Football Manager 2 mit Exp. Kit	54.90		58.90
Fugger	53.90	53.90	
Galactic Conqueror	69.90	54.90	69.90
Gemini Wing	58.90	58.90	
Genius	72.90	53.90	
Goldrush*	76.90	76.90	87.90
Grand Prix Circuit DT*	77.90		73.90
Gunship	85.90		
Hanse	72.90		77.90
Hereos of the Lance	69.90	69.90	69.90
Indiana Jones T. Last Cruscade	54.90	54.90	
Jack Niclas Golf	69.90		73.90
Jack Niclas Golf Curses No. 1			39.90
Jagd auf Roter Oktober	77.90	77.90	77.90
Jeanne D'Arc	51.90	51.90	51.90
Jet Fighter EGA			115.90
Jug	54.90	54.90	
Kaiser		121.90	
Kampf um die Krone		61.90	
Kick Off	45.90	45.90	
Kings Quest 3er Pack*	76.90	76.90	76.90
Kings Quest 4*		89.90	107.90
Kult*	58.90	58.90	58.90
Led Storm	51.90	51.90	
Legend Of Djel*	53.90	53.90	53.90
Leisure Suit Larry*	58.90	58.90	58.90
Leisure Suit Larry 2*		87.90	87.90
Leonardo	53.90	53.90	
Life & Death			72.90
Lizens zum Töten*	51.90	51.90	69.90
Lombard Rac Ralley*	73.90	73.90	73.90
Manhunter Ny*	87.90	87.90	87.90
Manhuter San Fran		90.90	
Menace			73.90
Microprose Soccer	73.90	73.90	76.90
Millenium 2.2	76.90	76.90	77.90
Motor Massacre	58.90	58.90	
Mr. Heli	72.90	72.90	
Murder in Venice*	69.90	69.90	58.90
Nebulus DT. EGA			76.90
Netherworld	58.90	58.90	
New Zealand Story	77.90	58.90	
Oil Imperium*	59.90	59.90	59.90
Operation Neptun	65.90	43.90	65.90
Out Run*	28.90	28.90	69.90
Passing Shot	62.90	62.90	
Phantasm	26.90	26.90	69.90
Phobia	77.90	62.90	
Pirates		73.90	76.90
Police Quest*	76.90	58.90	58.90
Police Quest 2*		76.90	76.90
Populus Data Disk	39.90	39.90	
Populous	69.90	69.90	
President is Missing		69.90	
Psion Chess		73.90	73.90
Purple Saturn Day*	43.90	43.90	65.90
Quest for Time Bird	72.90	72.90	72.90
Questron 2	76.90	69.90	
Red Heat	77.90	63.90	
Red Lightning	86.90	86.90	86.90
Red Storm Rising*			107.90
Rick Dangerous*	72.90	72.90	
Rocket Ranger	89.90		
Running Man	73.90	73.90	
RVF Honda	73.90	72.90	
Savage	73.90	73.90	73.90
Sentinel Worlds			69.90
Shadow of the Beast	101.90		
Shinobi	58.90	57.90	
Silkworm	57.90	57.90	
Silpheed*			87.90
Simcity	90.90		
Skweek*	51.90	51.90	51.90
Slaygon Adventure	51.90	51.90	
Sleeping Gods Lie	72.90	72.90	
Space Quest 1*	76.90	58.90	58.90
Space Quest 2*	76.90	58.90	58.90
Space Quest 3*		87.90	87.90
Spherical	59.90	59.90	
Star Goose*			69.90
Star Trek EGA+AT			77.90
Star Wars Trilogy	58.90	58.90	
Stormtrooper	57.90	54.90	
Super Hang On	76.90	58.90	
Superski*	53.90		53.90
Tank Attack (CDS)	73.90	73.90	
Targhan	73.90	73.90	77.90
Teenage Queen*	43.90	43.90	53.90
Test Drive	77.90	77.90	
Test Drive 2*	77.90		77.90
Test Drive Sc. California	35.90		35.90
Test Drive Sc. Super Car	35.90		35.90
The Deep	69.90	59.90	59.90
The Real Ghostbusters	77.90	58.90	
Thunderblade	66.90	51.90	
Thunderchopper*			69.90
Tiger Road	51.90	54.90	
Times of Lore			73.90
Timescanner	76.90	58.90	
Titan*	69.90	54.90	69.90
Tracksuit Manager	54.90	54.90	
Trash Heap		54.90	
Triad 2		73.90	
Triple X	53.90		
Turbo Cup	57.90	57.90	
TV Sports Football		77.90	
Ultima 4	73.90	69.90	73.90
Ultima 5			79.90
Ultima Trilogy			79.90
Universal Military Simulator	73.90	73.90	77.90
Virgilante		54.90	
Visions of Aftermath			76.90
Wall Street Wizzard*	61.90	61.90	72.90
War in Middle Earth	58.90	58.90	73.90
Waterloo	76.90	76.90	76.90
Wec Le Mans	77.90	62.90	
Where Time Stood Still		58.90	58.90
Whirligig	21.90	58.90	
Wicked	77.90	58.90	
World Games*			73.90
Xenon 2 Megablast	77.90	77.90	
Xybots	62.90	53.90	
Yuppies Revenge	77.90	63.90	77.90
Zak MacKracken*	73.90	73.90	73.90

* Auch für PC 3½ erhältlich.

Drucker DMP 2160
Epson-kompatibel
160 Z/Sec. nur **298:-**

Spiele für CPC

	Cass.	Disk.
Arcade-Power	39.90	49.90
Chuck Yeagers Advanced Flight		42.90
Crazy Cars 2	29.90	41.90
Emlyn Hughes Soccer	26.90	43.90
Epyx	26.90	51.90
Expansion Kit f. Football Manager 2	22.90	29.90
Flight ACE	45.90	57.90
Football Manager 2	28.90	43.90
Forgotten Worlds	26.90	43.90
Galactic Conqueror	26.90	41.90
Game, Set & Match II	39.90	54.90
Giants	35.90	41.90
Karate ACE	39.90	43.90
Last Duell	29.90	45.90
Microprose Soccer	43.90	59.90
Night Raider	29.90	44.90
Par 3		51.90
Purple Saturn Day	28.90	39.90
R-Type	29.90	45.90
Raffles	28.90	39.90
Silkworm	29.90	45.90
Six-Pack 3	28.90	42.90
Skweek	29.90	41.90
Space ACE	39.90	43.90
Supreme Challenge	39.90	49.90
Ten Great Games III	39.90	43.90
Ten Mega Games	29.90	43.90
Titan	26.90	41.90
Top Ten Collection	31.90	47.90
Vigilante	26.90	41.90
Wec Le Mans	31.90	44.90
Xybots	28.90	39.90

Hardware auf Anfrage.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

R. Schuster Computer
Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 37 70 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Geschäftszeiten: Montag – Freitag 9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr, Samstag 9.00-13.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. 8,00 DM Versandkosten oder Vorkasse auf Postgiro-Kto.-Nr. 69422-460 Postgiroamt Dortmund zuzüglich 6,00 DM. Ausland nur per Vorkasse zuzügl. 12,00 DM.
Neueste kplt. Softwareliste bei jeder Bestellung kostenlos oder gegen frankierten Rückumschlag.

PD-ABBO! Only newest wares from Venlo/Heinzberg or other partys! Nothing illegal, only PD/Sharewares! 1 Disk=3 DM, 5 Disks=10 DM! Disks an: V. Beinfeld, Berghoferstr. 371a,4600 Dortmund 41

Dream Girls- Pikantes deutsches Adventures, tolle Grafik, 2 Disks, C64, 29.95, Hot Girls-Dia Show, Peep Show-Dia Show je 19.95. H. Schmidt, Louise/Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: 0511/574393

PD-Soft/Demomaker and Intromakers! Games too! Write to. TDC, 5243 Herdorf, Bollnbach 1 DM (Rückporto) Call: 02744/6573 (Patrick) Verk. Tausch write fast! By By T.D.C. on C-64!!

Wir bieten PD-Soft zum Kauf an (A 500). Suchen Programmierer (innen), Musiker etc. im Raum Lübeck. Call: 0451/599689 (Markus).

Originalsoftware! super Grafik: Guild of Thieve, Uninvited Shikadgate je 30 DM, Gold Rush! (Sierra) 50 DM Dynamic Drums 50 DM, PD-Bücher I+II 5 DM ruft an 07222/35240 Digitider 300 DM

Emanuelle auf dem Pfad der Lust, deutsch Bunny Jagd-anheizendes Adventure, je 39.95, C64, je 2 Disk, tolle Bilder, beide 59.95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61 0511/574393

****Schweiz**** Verkaufe C-64 + C-128 Disks! Spiele + Anwendersoft! Schreib an Dieter Steinemann, Rebenweg 21, CH-8332 Russikon Schweiz

Freeware nur für C128 (hauptsächlich CP/M-Modus) 15 Discs voll mit Anwendungen, Sprachen (C, Pascal etc.), Games und Tools für 25 DM. Schickt Geld an M. Himml, Schützenstr. 33, 5307 Adendorf (Schnell + zuverlässig).

****The Perfection**** Stop Computerfreund! Hier ist der Top-Stoff, den Du brauchst, um "Deinen"! AMIGA! zu füttern. P.O.Box 51, 6601 Wasserbillig, Anfänger willkommen!**

Sexmission- erotisch, freches Science-Fiction Adventure, Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, jede 2 Disk, deutsch, C64, Supergrafik, je 39.95, beide 59.95 + NN. Tel. 0511/574393

HOT-PORNO-PAKET for your C64 5 Discs 2DD + HOT PORNOS only 2O DM (cash or cheque) Nur für Erwachsene! Lieferung absolut diskret! Andreas Rauer, Ahornstr. 8, 8969 Dietmannsried

EROTIKA außergewöhnl. Adventure, aufregende Bilder, C64, 3 Disk, deutsch 29.95, EROTIKA II u. III je 19.95 alle 49.95 + NN.
H. Schmidt,
Louise-Schröder-Str.. 7,
3000 Hannover 61, auch Infos

Original Disketten/Cassetten (inkl. Verpackung/Beschreibung) für C64 Preise: 15,-/19,-DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Hans-Jürgen Treziak,
Bergener Str. 1, 8217 Staudach,
Tel.:08641/1543 ab 18.00 Uhr.

C-64: Verkaufe wegen Systemwechsel neueste Soft für C-64 (only Disc) also sofort anrufen: 06551/4319. Habe new Soft zu niedrigen Preisen also nicht vergessen: 06551/4319

PD-Soft auf Amiga u. C64 ca. 800 Disketten vorhanden auf Amiga auch 5 1/4" Drive (viele Serien) J. Bruchmann, Hohenstaufenstr. 7, 6500 Mainz

Verkaufe Originalspiele für PC: Oil-Imperium (EGA), Jeanne D'Arc (EGA), Crazy Cars 2 (EGA-VGA) Tel.0921/99908 anrufen ab 14 Uhr

Verkaufe günstig für SMS!!! S. Harrier, Afterburner, Wonderboy 2, Choplifter, A. Fighter, S. Comand, Gangster Town, Great Golf, Zillion, Alex Kidd u.a. Tel.0911/804967

10 Disketten randvoll mit PD-Software für nur 25 DM (Porto + Disk's) inkl. Demo-Letter-Introwriter-Demos-Spiele nur bei R. Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar.
Nur Vorauszahlung!!

Verkaufe Original-Cassetten für C64 z. B. Wintergames, Rock'n Wrestle, Ghostbuster u.v.m. für 3-7 DM. Liste gegen Rückporto. Alex von Au, Germersheimer Str. 10, 7000 Stuttgart 31

Das PD-Center bietet: inzwischen ca. 600 Prg., den einmaligen PD-Service, einen Club und.. Ach, schreibt einfach mit 1 DM Rückporto an: PD-Center, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen/C64

****AMIGA**** Contact Luxemburg's fastest suppliers at: B.P.10, 4504 Obercorn, Luxembourg! Beginners are welcome! Ready for the future!

Verkaufe und tausche Programme aller Art nur IBM, 5 1/4" und 3 1/2" Disk! Uwe Kaminiarz, Postfach 38, CH-6313 Menzingen

Neuste Amiga Software? Anrufen bis 2 Uhr möglich Tel. 0202/763731

Verkaufe für C-64 für je die Hälfte billiger: org. Zak McKracken + Lösung, Action Replay MK5 Modul + 2 Erweit. disk., Maus, Maschinensprache Handbuch. Ab 17 Uhr Tel.06029/8385

Achtung!* Deathline Switzerland*! Wir haben den neusten Stuff für Deinen Amiga! Schreibt uns! P. Büchler, Aarestr. 69, CH-5222 Umiken AG*Write for hot stuff!!!*

CH*AMIGA*IBM*CH*Games! a.B. Speedball, Falcon. Liste bei: R. Schilliger, Buettenenring 3 (!DM) oder T. Allina, Oberseeburgrain 1, beide 6006 Luzern Nur Vorkasse! Billige Preise!

Schweiz*C-64*Schweiz*C-64 Habe immer neuste Soft. Ruft mich an Tel. 056/46 19 94. Verlangt Sven

You want the newest Software for your Amiga and Atari ST. (Contact us: "The Elite" Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien.

ASM-Test-Archivierung! Bereits über 500 Tests vorhanden, ständig erweiterbar! AMIGA * Info 02056/21931 auch Verkauf von Grafiken u. Tausch v. Anleitungen

Computer Club LSMT Wir verkaufen geile Software. Ruft uns sofort an: (02625)6296 oder 6821, 5401 Bassenheim. Wir suchen die neusten Games!!!

SEGA-SEGAPC-Engine, Sega 16-Bit, Sega 16-Bit, PC-Engine, Sega 8-Bit Games zu verkaufen. Tel.: 04521/1041(Andreas)**

****Mini-Golf** für Amiga 16 ver. Courts bis 4 Spieler speicherbarer Highscore Vorkasse 25 DM o. per NN. 25 DM + Gebühr M. Hahn, Buchenstr. 8, 7534 Birkenfeld, Tel.: 07231/481219

Verkaufe PD-Software für Amiga und Atari ST. Infodisk + Demo für 4 DM anfordern. Adresse: Christian Schewetschek, Ulmenweg 3, 8501 Ekenhain.

Verkaufe Originalsoftware! Jet 1, Twin Tornado, Elite, Mech Brigade! C64! Tel.09274/660

Verkaufe 3 Topgames: Kick off, Menace und Mars Saga. Alle Original!! Call:04926/253 C-64 C-64!! P.S. Tausche auch Heavy Metal Musik! Metallica, Kreator usw.!! Disc 25,-

*****PARANOIMIA!** Get the newest software from us!! Write to: P.O.Box 10, 4140 Amay, Belgium

Goldbrunner 21.50, Deep Space 19.50, Jupiter Probe 17.50, Datamat 49.50, Vampires Empire 21.50, Profi-Painter (F) 39.00, 1st Address 85.50, Shuttle II 19.50, Zany Golf 29.50, Werner 29.50, Photos 39.50, Lattice C 3.04, Word Perfect 4,1 ca.200 Programme vorhanden! Liste anfordern, Ruf 04191/4320

Angst vor Hausdruchsungen??? Warum nicht mal PD-Software?? C64-Info-Liste (500 Disks) gibt's gegen 1 DM Rückporto bei. Brauchle/Alpenstr.5/8943 Babenhsn.

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Verkaufe das Originalgame "Mask of the Sun" in deutsch mit Anleitung. Topgrafik!! VB=50DM oder ÖS 350! Auch Tausch möglich! Roman Krieger, Resselstr. 11, A-4300 St. Valentin.

****PC-ENGINGE***PC-ENGINE**** Verk. folg. Module für PC-Engine: Ninjawarriors, Profess. Wrestling, Dargonspirit, F-1 Pilot u.a. Tel.02373/61240ab 19.00 Uhr

KaroSoft

Jürgen Vieth

Amiga

Titel	Preis
Archipelagos, dt. Handbuch	69,00
Balance of Power 1990	64,00
Battlehawks 1942	59,00
Bloodwych, dt. Handbuch	69,00
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,00
Dragon's Lair (1MB)	90,00
Dungeon Master, kpl. dt. (1 MB)	72,50
Dynamite Dux, dt. Anleitung	69,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	79,00
F 16 Falcon, Mission Disk, dt. Handb.	55,50
Fugger, kpl. deutsch	55,00
Grand Prix Circuit	69,00
Hillsfar, dt. Handbuch	69,00
Indiana Jones (graf.Adv.) kpl. dt.	69,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00
Kingdoms of England	64,00
KULT, kpl. deutsch	55,00
Lizenz zum Töten, dt. Anleitung	53,00
Lords of the Rising Sun, dt. Handb.	78,00
Ölimperium, kpl. deutsch	53,00
Populous, dt. Handb.	65,00
Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,00
RVF - Honda, dt. Handb.	65,00
Shadow of the Beast "Super!!"	88,00
Shinobi	55,00
SimCity, dt. Handb.(1MB)	79,00
Strider, dt. Anleitung	63,00
Testdrive II	69,00
Tankattack, dt. Handb.	69,00
Wall Street Wizard, kpl. deutsch	59,00
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,00

Atari ST

Titel	Preis
Archipelagos, dt. Handb.	69,00
Balance of Power 1990	64,00
Battlehawks 1942	59,00
Bloodwych, dt. Handbuch	69,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,00
Chaos Strikes Back, dt. Anltg.	54,00
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50
F 16 Falcon, Mission Disk, dt. Handb.	55,50
Hillsfar, dt. Handbuch	69,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	69,00
Jack Nicklas Golf	69,00
Kaiser, kpl. deutsch	119,00
Kampf u. d. Krone, kpl. dt.(1 MB)	69,00
KULT, kpl. deutsch	55,00
Manhunter "San Francisco"	79,00
Ölimperium, dt. Anleitung	53,00
Personal Nightmare, dt. Anltg.	79,00
Pirates, dt. Anleitung	65,00
Police Quest 2	69,00
Populous, dt. Handb.	65,00
Populous, Datadisk (The pr. Lands)	39,00
RVF Honda, dt. Handbuch	65,00
STOS, The Game Creator	79,00
STOS, Compiler	49,00
STOS, Sprites 600	39,00
STOS, Maestro/Maestro plus	62,00/199,00
Strider, dt. Anleitung	51,00
Tank Attack, Comp. u., Brettspiel dt.	69,00
Times of Lore, kpl. deutsch	75,00
TV-Sports-Football	69,00
Wall Street Wizard, kpl. deutsch	65,00
Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00

IBM

Titel	Preis
Archipelagos, dt. Anltg.	75,00
688 Attack Sub E/VGA/H/CGA*	79,00
Balance of Power 1990 (Windows erf.)	64,00
Battlechess	64,00
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anltg.	77,00
Corvette, dt. Anltg.	79,00
F 15 Strike Eagle II*	89,00
F 16 Combat Pilot*	67,00
F 19 Stealth Fighter EGA/Heroul*	109,00
F 16 Falcon, AT u. norm. Version* je	95,90
Flight Sim. III, deutsche Vers.*	126,00
Alle lieferb. Scenery Disks je	49,00
Fußballman. II, incl. Exp. Kit, dt	50,00
Goldrush*	84,00
Indiana Jones (Graf.Adv.) kpl. dt.*	69,00
Jet Fighter, EGA/VGA	99,00
Kings Quest, 3er Pack* (sol. Vorrat)*	69,00
Kings Quest IV*	95,00
KULT, kpl. deutsch*	55,00
Manhunter "San Francisco"*	79,00
Murder Club	72,50
Ökolopoly, Ökoprogr. deutsch*	149,00
Ölimperium, dt. Anleitung*	53,00
Police Quest 2*	72,50
Slipheed*	79,00
Space Quest III*	79,00
Test Drive II, The Duel*	69,00
Wall Street Wizård, kpl. dt.*	65,00
Zak McKracken, kpl. deutsch*	69,00
Super Joystick, "Flywheel 4000"	189,00

* auch auf 3.5" Disketten

SPIELELISTE KOSTENLOS (Bitte um Angabe des Computertyps)

Vorkasse 4,--/UPS-Express Nachnahme 8,-- Post-Nachnahme 7,--

Kein Ladenverkauf - Nur Versand: Tel.: 0 21 03 - 4 20 88 POSTFACH 404 * 4010 HILDEN

Verkaufe 5 Porno-Dia Shows für den Amiga auf 5 Disks für 30 DM. außerdem Party Games für 20 DM. Nur gegen Vorkasse. Jens-P. Banse, Schlesierweg 224, 3065 Nienstaedt. Alles 40 DM

C-64** Biete allerneuste Soft! Pro Spiel ?DM (Disc gratis) Habe schon 400 Disc**I am the best!** Call:04298/4455(Simon) ab 19 Uhr!

AMIGA-AMIGA! Die beste und neueste Soft!! Wir sind die Besten! 2-3 Tage alte Soft! Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Spottbillige: Amigas, PC'S, Drucker, Disketten, Diskboxen, Maus-PADS, Joysticks und vieles mehr wegen Clubauflösung preisgünstig abzugeben. (Vieles neu)
Tel. 07941/61853 (Christoph)

AMIGA FUN: Diskmagazin für jeden User. Mit Reports, Tests, Lösungen, Tips und... Für DM 4 + DM 1 Porto. Bei Heiko Bernhörster, D'Dorfer Str. 59, 4060 Viersen 12

C64 Schickt 15 DM+ 10 Disks an uns!! Wir packen sie randvoll mit neusten/älteren Topgames (auch Intromaker!)Absol. zuverl.! 22 Centuryboys, Waidachshoferstr.14, 6966 Seckach

Verkaufe für PC-Engine Drunken Mst. 70,-DM, Dragon Spi. 90,-DM Cyber Cross 100,-DM, R-Type II 80,-DM, Atari VCS 2600 komplet mit mehr als 50 Spielen für 200,-DM Sega mit 24 Spi. f. 1000,-DM. Tel.: 089/8124829 ab 5h anrufen

Verk. wegen Systemwechsel C-64-Disk für je DM 19, 50, z.B. Calif Games, 19 Part 1. Nur Originale!! Liste gegen DM 1,- Rückporto. H. Schneider, Krautstr. 2, 4750 Unna

C-64. Verk. Games je 3,- Habe: Oil Imperium, Sindbad, Rock Star, Bat. E.H. Soccer, Host., Mayday., Battletech, G.M. Slam, Kickoff, Tai Pan u.s.w. Schreib an: J. Habers, Zur Vechte 14, 4460 Nordhorn/Rückpo.

Power-Games für Deinen Amiga!! Absolut neueste Games. 100% zuverlässig! Marke für News-Liste! MGSC, Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

ATARI ST Biete Originalsoft: Police Quest 2 (45), Space Quest 2 (40). Oil Imperium (40), Jeanne D'arc (35)! Liste gegen frank. Rückumschlag bei: H. Dickmann, Kemnader Str. 72, 4630 Bochum 1

ACHTUNG! ACHTUNG! Super ST-Soft (Anwender, Games, MIDI) zu echten Superpreisen! Auch Tausch! Liste bei Urs Waldvogel, Postbox 56, A-6027 Innsbruck

Handballcoach zu verkaufen Strategie 18 DM+Post R. Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Stage- das neue Diskmagazin für alle Amiga-Freaks! Tests, Tips, Utils., Druckfunkt. Anleitungen, kostenl. Kleinanz.,..! Nur 6,80 DM inkl. Disk + Porto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

Computer-News. Eine Zeitung auf Disk für den Amiga. Jeden Monat Tips, News, Trends, Tips, PD-Soft und Demos. Jede Disk kostet 6 DM incl. Disk + Porto. V. Meyer, Postfach 24, 8531 Uehlfeld

Super Soft! But only on Amiga! Write soon to. TNS, Genossenschaftsstr. 18, 2880 Brake! Or call:04401/6051! (Rückporto!) Amiga forever!!

***AMIGA*AMIGA** Wer die wirklich neueste Software sucht und auch ältere Programme braucht, der fordert seine Liste (1,- DM Rückporto) an bei: Peter Schneider bei Prinz, Aposteln 7, 5000 Köln 1

Kostenlos erhaltet Ihr die Prima-Katalogdisk inkl. PD-Progr. Schickt eine Leerdisk und Porto an H. Bernhörster, D'dorfer Str. 59, 4060 Viersen 12. Wir suchen auch PD-Progr.

Neueste Amiga-Soft aus USA-Holland usw.! 2-3 Tage alte Games! Porto für Liste! Echt stark! Diamond: Postf.14, A-4973 St. Martin

Spottbillige: Amigas, PC's, Drucker, Disketten, Diskboxen, Maus-PADS, Joysticks und vieles mehr wegen Clubauflösung preisgünsitg abzugben. (Vieles neu) Tel. 07941/61853 (Christoph)

Gewerbliche Kleinanzeigen

G-I-R SOFTWARE-VERTRIEB

PD-Software für:
IBM +komp.:
über 3.500 Disketten,
über 600 deutsche;
Atari ST: ca. 300 Disketten;
Alle Disks auf Viren überprüft,
alle IBM u. Atari ST Prg. lieferbat auf 3.5" oder 5.25" Disketten.
Katalogdiskette kostenlos!!!

Peter Grantz, Hauptstr. 49,
D-2401 Ratekau/Lübeck,
Tel.: 0 45 04 / 41 15

JUST GAMES

Spiele für PC
Tel. 0 69 / 5 97 45 06
z.B. Ultima Triologie
79.90 DM

AMIGA-Superliga V 1.2

Saison 89/90
Disk für DM 20,-
direkt vom Autor:
Rolf Morlock, Bahnhofstr. 42
6729 Jockgrim

T & M - Soft

Postf. 11 05
2905 Edewecht

Original-Soft für ATARI ST zu Minipreisen, sowie ca. 600 PD-Disks (Artware u.v.m.)

Info gegen DM 1,40 in Briefmarken

C-64 CPC MSX Atari AMIGA IBM

- preisgünstige Programme
- NEUHEITEN
- Public Domain Amiga/PD
- schnelle Lieferung
- Hilfestellung bei Spielen
- Sofortbestellung oder Gratisliste anfordern bei

Computervertrieb Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim
Tel. 0 82 61 / 96 23
(auch nach 18 Uhr)

Tennisstar

(Amiga)

Werden Sie ein Tennisstar, Managersimulation, bis 10 Mitspieler mit Highscore usw. 29,- + Vers.

Tel.: 04 41 / 3 44 42

PUBLIC-DOMAIN-SOFTWARE

für Amiga, C-64, C-128, MS-DOS und Atari ST

PD-Versand
Anton Peter Maasen
Am Lindenplatz 17
4040 Neuss 1

DBZ Postspiele

Teamchef - Übernehmen Sie eine Nationalmannschaft und führen sie zum WM Titel

Reeperbahn-Unternehmensplanspiel im Nachtclubmilieu
Info (2,- DM) bei DBZ
Schwarzerweg 1a, 2876 Berne 1
04 41 / 3 44 42

*** Sternenkrieg ***

(Atari ST/Amiga), Strategiespiel, mausgesteuert, max. 6 Sp.,

DM 29,- + Versand.

DBZ 04 41 / 3 44 42

Stop Stop Stop

Wir bieten Ihnen:
- Soft- und Hardware für Amiga, IBM, CPC, C64 und Atari XL/XE, ST
- Public-Domain für C64 und Atari XL/XE
- Reparatur-Schnellservice und Ersatzteile für Computer und Peripherie!!!

Gratisliste gegen Angabe des Computertyps!!

CVB-Computer Inh. Peter Bergler
Postfach 1112, 8948 Mindelheim
Tel. 0 82 61 / 46 53

Gewerbliche Kleinanzeigen

LERNPROGRAMME
C16/+4/QL/PC/Amiga
Rechen-, Rechtschreib-, Vokabel-, Grammatik-trainer (engl./franz.) Noten-schrifttrainer je 15 DM + NN
Gratisinfo von
I. Thurm, Pf. 1671
7060 Schorndorf
Tel. 0 71 81 / 2 17 09

*** TOPSOFT ***
SOFTWARE-VERSAND
= = = = = = = = = = = = =
AMIGA * C64/128
Schneider CPC * ATARI ST
SEGA * NINTENDO

Immer aktuell und preiswert!!!
Gratisliste sofort anfordern!!!
Bitte Computertyp angeben!!!
Wir sind schnell!!!

Firma T O P S O F T GbR
Postfach 4 - 8133 Feldafing

Computerspiele
für alle Systeme!
SEGA Megadrive + PC Engine
neu eingetroffen
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg
09 11 / 4 88 71

Verkauf:

Mo-Fr	14-18
Sa	10-14
langer Sa	10-17

Versand auf Rechnung, Porto pro Bestellung DM 2,50, sofort kosten-lose Preisliste anfordern.

NEU NEU NEU
EURO-SOFT bietet an:

XENON II	59,-
KULT	66,-
Mr. HELI	59,-
RVF	49,-
PIRATES	69,-
R-TYPE	39,-
WEIRD DREAMS	69,-

für AMIGA und ATARI ST
Bestellung nur mit Vorkasse.
AN: EURO-SOFT BERLIN
Lübecker Str. 1
1000 Berlin 21

Spezial-Reparatur-Dienst
für Amiga, Atari, IBM, C-64
- schnellste Abwicklung
Ankauf von gebrauchten Geräten und Zubehör
Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23

Versand 24 Std. Versand
MODEM DISCOVERY 2400C
Nur 399,- DM
ACHTUNG! Postbe-stimmungen beachten
ATARI/IBM/CPC/C-64/128/C-16/AMIGA/ST
Viele Neuheiten auf Lager.
ANRUFEN!
SOFTWAREVERSAND GEBAUER
02 11 / 30 92 33

Public-Domain-IBM+kompat.
je Disk ab 3 DM o. Mehrkosten!
Die PD-*Hitliste* Deutsch-PD, Pascal, Grafik, Lernprogr., Musik, Textverarb. Progr.-Hilfen, CAD, Spiele, CGA + Herk. Kat. frei Stichw. IBM
! NEU Jetzt auch PD für ATARI-ST !
ST-Comp. Reihe, Musik, Grafik, Eigene.
1D - 3DM / 2D - 5DM*Kat. frei Stichw. ATARI
Anita Ristau, Freesoft-Service,
Peetzweg 9, 3320 Salzgitter
Tel. 0 53 41 /5 03 77

A.S.T. - Software +
Public-Domain-Shop
4230 Wesel
Grafenring 12
Wir führen Software und PD für AMIGA - IBM - C 64
Rufen Sie uns doch ein-fach an!
Täglich von 9.30 - 18.30 Uhr
02 81 / 2 72 62
oder Info anfordern.

AMIGA!
PD-Serie "Bavarian"
116 Disks fast nur deutsche Programme. Gratisinfo:
F. Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72

JET-COMUTERSYSTEME HANAU
Der Fachhandel für Micro-computer
Commodore, Atari, massenhaft Spiele
Hospitalstr. 6, 6450 Hanau
Fragen Sie unseren Experten
H. Schere, 0 61 81 / 25 23 81

D F B - Pokal AMIGA:
Spiel für 1 oder 2 Spieler in BASIC. Wer wird Deutscher Pokalsieger?
-Sonderzuwendungen -1. Liga / 2. Liga / Amateure
- abspeicherbare Highscore-Liste
- Wettmöglichkeit bei jedem Spiel
- Deutsche Erklärung auf Disk
12,95 DM
Porto/Verpackung: Vorkasse 3,- DM - Nachnahme 6,- DM
Peter Keim, Vogelsanger Str. 34, 5000 Köln 30,
Tel.:0221/520765

HARDWARE
für AMIGA, C64 - auch Sonder-anfertigungen - zu Traumpreisen!
Amiga: 0 61 72 / 4 36 26
C64: 0 61 72 / 4 91 95

Wir führen
COMPUTERARTIKEL
für den Amiga, HIFI-Geräte, Schallplatten, Lichteffektge-räte & Musikinstrumente.
Z.B. **512 KB Erweiterung** für den Amiga 500 nur 249,00 DM.
Die COOLEN PREISE kommen von uns.
Gesamtkatalog **kostenlos.**
COMPUTER MUSIK VERSAND GbR,
Am Teckenberg 73,
4030 Ratingen,
Tel. 0 21 02 / 6 95 18

DFB-Pokal
Ein Spiel in Basic
um Fußball und Wetten
mit 64 Teams.
11 DM inkl. Versand + Disk
Peter Keim
Vogelsangerstr. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65
C 64 * C 64

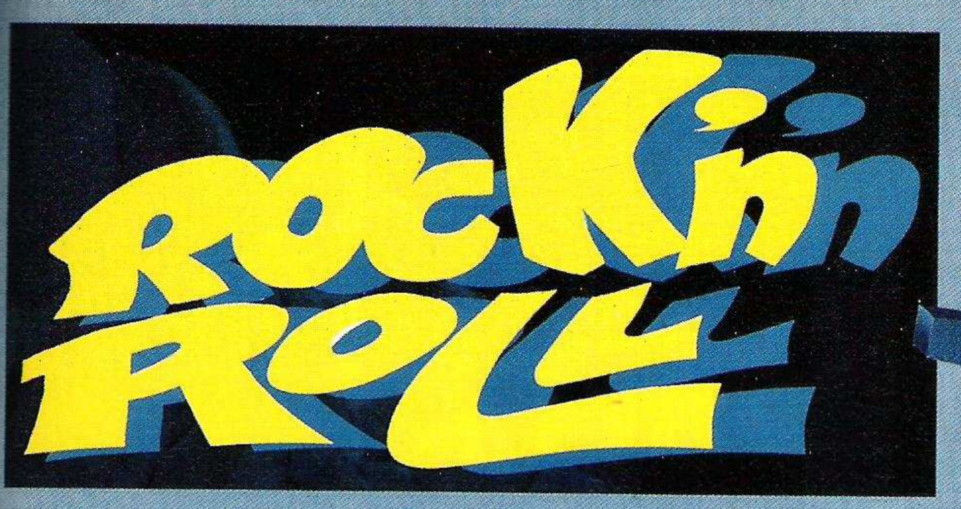
VHS-Videocassette für C-64 Freak's
3 Stunden lang werden viele gute PD-Programme vorgeführt und der Preis dieses Super Kataloges - nur 10,- DM.
Sendet Schein oder Scheck an
PD-Versand
Anton Peter Maassen
Am Lindenplatz 17
4040 Neuss 1

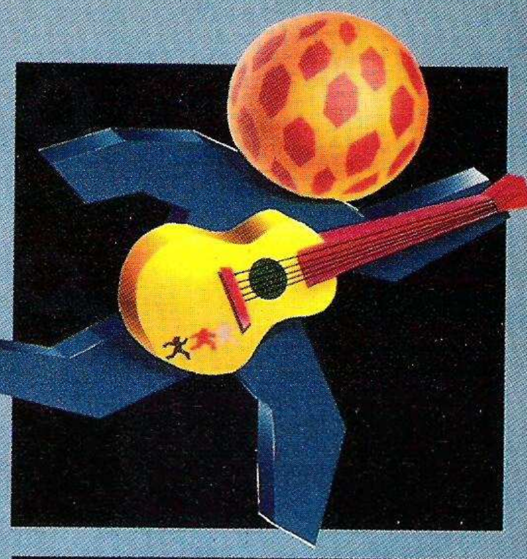
PUBLIC DOMAIN + SHAREWARE
für MS-DOS - Boeder Qualitäts-disk 5,25"/3,5' ' 5,- 6,- DM.
Gratisliste: C. Haake, Nelken-str. 23, 3000 Hannover 1

Neue PD-Serie für den Amiga !!!
‹ Brunosoft › Diskette ab 4,00 DM
Katalogdisk 3,00 DM in Briefmarken
Info bei: Brunosoft / Schreiber
1000 Berlin 51 / Sommerstr. 37
Alle gängigen Serien lieferbar!

!! SPOTTBILLIG !!
Atari/Amiga/C64/u.a.
Hard und Software
kostl. Liste bei
Michael Wagner
Pf. 101043
4970 Bad Oeynhausen
Keine Versandkosten

GERMAN SOCCER MANAGER 89/90 (AMIGA)
Deutsches Managerspiel mit 1. & 2. Bundesliga, DFB Pokal, intern. Wettbewerben, Transfer-markt, Tabellen, Bilanzen,... Maussteuerung, Spielstände speicherbar, für 1-3 Spieler.
Für DM 49,-
(per Nachnahme + 5,- DM)
STEFAN SCHWARZ
SOLITUDESTR. 84 H
7000 STUTTGART 31
TEL.: 07 11 / 86 33 55





Sold your Soul to Rock`n Roll

Das werden auch Sie schon nach wenigen Spielminuten begeistert singen. Rock'n Roll ist ein schwungvolles Spiel voller Spaß, Spannung, Action, Knobelei und Rhythmen. Hier dreht sich alles um eine Kugel, die per Maus oder Joystick durch 32 riesige Levels gesteuert wird. Ventilatoren, Teleporter, Röhren-Systeme, Schalter, Eisflächen, Diamanten, Energie-Sperren, Magnete, massig Extras, versteckte Bonusräume, unsichtbare Geheimgänge, Warps und vieles mehr erwarten Sie in diesem einzigartigen Spiel.

Bildschirmfotos: Amiga



"Let's roll again, with Rock'n Roll"



"Roll around the clock"



"Roll over now, baby blue"



Erhältlich für:

Amiga
Atari ST
PC 3.5"

C 64
PC 5.25"
Spektrum
Schneider CPC

C 64
Spektrum
Schneider CPC



Rainbow Arts ®

RAINBOW ARTS Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, ☎ Hotline 0221-596761

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

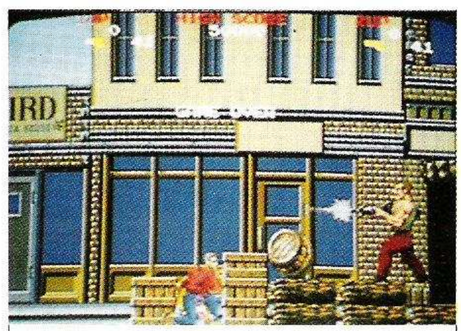


Hallo Freaks! Willkommen in der Spielhalle, dem einzig wahren Mekka des elektronischen Spielvergnügens! In diesem Monat habe ich mir wieder einige nervenaufreibende, actiongeladene Games für Euch angeschaut, die Euch den Herbst vergolden werden. Neben all den Actionspielen gibt's endlich auch mal wieder ein Sportspiel.

Michael Suck

Ich verstehe ja, daß Ihr jetzt schon geifernd und lechzend auf das Fußballspiel wartet, aber zuvor widmen wir uns noch ein wenig dem üblichen Actionbrei, in dem dieses Mal **TAITO** kräftig gerührt hat. **CRIME CITY** ist nämlich ungefähr das, was man bei billigen Landweinen einen „EG-Verschnitt" nennt, besteht dieses Spiel doch so ziemlich aus allen Spielkonzepten, die in den letzten fünf Jahren für Actionspiele entwickelt wurden. Als Helden begegnen uns hierbei die beiden Superagenten Raymond Brody und Tony Gibson, der eine weiß, der andere schwarz. Ihre Aufgabe ist es, in der Stadt für Ruhe und Ordnung zu sorgen, damit die Bürger ruhig schlafen können. Just an ihrem freien Tag werden die beiden jedoch mittels eines Markstücks in eine ganze Reihe brandheißer Aktionen geschickt, die ihnen Kopf und Kragen kosten könnten. Relativ harmlos sind ja noch die ausgebrochenen Häftlinge und die Bankräuber in den Levels 1 und 2, doch echt haarig wird's bei den Kidnapping-Geschichten um zwei verschleppte Girls und den Bürgermeister, wobei letzterer gar von seinem neidischen Zwillingsbruder als Geisel genommen wurde.

Raymond und Tony sind natürlich voll bei der Sache und machen sich auf den Weg, dem Guten zum Sieg zu verhelfen und die Schergen des Bösen hinter sich zu lassen – in der Horizontalen natürlich. Allerlei Gesocks treibt sich auf den vergammelten Straßen herum und wedelt drohend mit MG's, Knüppeln und anderen Todesbringern. Unsere beiden Special-Agents sind jedoch auch nicht ohne und können mit gezielten Boxschlägen und gewagten Bodenrollen alle Widerlinge zur Strecke bringen. Ferner gibt's noch diverse Knarren zum Aufsammeln, allerdings mit begrenzter Munition. Weitere Hindernisse gibt's in Form eines Zeitlimits und verschiedenen Aufbauten auf der Straße, hinter denen sich die Feinde verstecken. Springen, abrollen, laufen und ballern heißt die Devise, bestens bekannt aus Games wie *Rolling Thunder* und anderen. Weitere Szenen erinnern sehr an *Mission Elevator* und an *Dragon Ninja*, wenn z.B. im zweiten Level auf Autos und Lastwagen herumgesprungen werden muß. Sogar *Devastators* wurde geschickt verarbeitet, gibt es doch in der Tiefgarage ein 3D-Level mit vertikaler Ballerei.


Alle Mann in Deckung!

Eigentlich kein schlechtes Potpourri, wird doch dem Spieler somit ein Höchstmaß an Abwechslung geboten – oder etwa nicht? Nun ja, Grafik und Sound gehen voll in Ordnung und entsprechen dem Automatenstandard, CRIME CITY spielt sich rasant und ist nicht zu schwierig. Doch wer schon die unzähligen Vorgänger von CRIME CITY gespielt hat, wird beim Spielen mangels neuer Ideen rasch ermüden. Allen Neulingen und denjenigen, die den kleinen Spielehunger zwischendurch stillen wollen, sei CRIME CITY jedoch empfohlen.

Ganz kräftig haut auch **SEIBU KAIHATSU** mit **DYNAMITE DUKE** in die Action-Kerbe, denn dieses Game allerhärtester Machart läßt den Screen förmlich zerbröseln. Die Spielhandlung in epischer Breite: Auf der Erde ist ein Superterrorist aufgetaucht, der mit nie dagewesenen Kampfmaschinen die Weltherrschaft erobern will. Seine Soldaten sehen aus wie gewöhnliche Menschen, doch in Wirklichkeit sind es genetisch manipulierte Menschen, die ohne Gefühle alles killen wollen, was sich ihnen in den Weg stellt. Nur einer kann die Welt retten: Duke, ein Mann ohne Furcht, der einstmals von den Terroristen gekidnapped wurde und die knallharte Ausbildung und Gehirnwäsche über sich ergehen lassen mußte. Doch ihm gelang das schier Unmögliche: Er konnte sich befreien und wurde wieder zu einem normalen Menschen. Keiner kennt die Taktiken des Feindes so gut wie er, keiner ist so geeignet wie er, kompromißlos gegen sie vorzugehen. Wird er die Welt retten können?

Selbstverständlich bleibt es Euch überlassen, Duke zu seinem verdienten Sieg zu führen. Neun heiße Levels müssen durchgestanden werden, vollgepackt mit heißen, schießwütigen Soldaten und ekelerregenden, brandgefährlichen Endgegnern, den Vasallen des Big Boss. Der Spielablauf ist ganz einfach zu erklären: Alles abschießen, was sich, und wenn es sich nicht bewegt,

trotzdem abschießen! Der Spielscreen bewegt sich dabei langsam von rechts nach links und gibt den Blick frei auf recht hübsche, noch unzerschossene Backgrounds und feindliche Gerätschaften. Vom Duke selbst ist nur der Oberkörper am unteren Bildschirmrand zu sehen, und dieser ist sogar noch durchsichtig! Kein Wunder, bei der bleihaltigen Ernährung...
Mit dem Stick kann Duke von links nach rechts bewegt werden. Wird zusätzlich noch der Feuerknopf gedrückt steuert man das Fadenkreuz, während Duke eine Salve nach der anderen abfeuert. Kommen die feindlichen Sprites zu nahe (sie sind in ihrer stattlichen Größe übrigens hervorragend animiert), wird in den Nahkampfmodus gewechselt. Nun darf mit den anderen beiden Feuerknöpfen geboxt und getreten werden, um die schweren Jungs K.O. zu hauen. Nicht schlecht, denn eine Vermischung eines Boxspiels und einer Metzelorgie à la *Cabal* gab's bis jetzt noch nicht.
Dies kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß DYNAMITE DUKE trotz aller technischer Raffinessen und spielerischen Feinheiten ein knallhartes Actionspiel ist, bei dem die Moral zu kurz kommt. Die Lust an der Zerstörung kann hierbei freilich hervorragend und unschädlich für die Mitmenschen ausgelebt werden. So gibt es z.B. für das Zerschießen von Telefonzellen, Autos, Parkuhren und dergleichen mehr einige Punkte – andere Gegenstände entpuppen sich als Munitions- oder Energielieferanten (denn beides ist begrenzt) oder tragen doch zumindest einige Kratzer davon. Alle Gegner und maschinellen Killmaschinen sind im übrigen äußerst intelligent und machen das Spielen zu einer schweißtreibenden Angelegenheit, die wohl nur von Könnern mit weniger als fünf Mark bewältigt werden kann.

Wer deutlich zwischen Realität und Spiel unterscheiden kann und bei hektischer Action so richtig auflebt, kommt mit DYNAMITE DUKE voll auf seine Kosten – garantiert!

Rechtzeitig zum kommenden heißen Fußballsommer hat **TECMO** den **WORLD CUP '90** auf die Platine gebracht. Wer sich also jetzt schon auf Tore, Fouls und entblößte Männerbeine einstimmen möchte, kann dies ab demnächst in der Spielhalle tun. Doch steht zu befürchten, daß die Freude am Spiel mit dem runden Leder schnell verlorengeht. Denn wer sich von seiner guten Deutschen Mark (zwei Minuten Spielzeit) Spannung, Dramatik und gelungene Kombinationen erhofft, wird sich arg getäuscht sehen.

Acht Teams stehen dem Spieler zur Verfügung; hat man die Wahl getroffen, so wird es ernst. Nun nämlich ertönt der Anpfiff, und man bekommt die ersten bewegten Bilder zu Gesicht. Ruckeliges Scrolling, flackernde Sprites, viel zu niedriges Tempo – dies sind die ersten Eindrücke, die man mit ins Spielgeschehen nimmt. Tritt man gegen den Computer an, so wird man zudem feststellen müssen, daß die CPU-gesteuerte Mannschaft absolut amateurhaft zur Sache geht. Keine Spur von Zweikampfstärke, flüssigem Kombinationsspiel und Treffsicherheit im Abschluß. So ist, wenn's schon WORLD CUP '90 sein soll, in jedem Falle zu einer Zwei-Spieler-Partie zu raten; für zwei Mark seid Ihr dabei und dürft Euch nunmehr drei Minuten dieses zweifelhaften Vergnügens gönnen. Freilich lassen Fallrückzieher und Flugkopfbälle einen Anflug von Spielfreude vorübergehend aufblitzen; dies kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß die technischen Möglichkeiten insgesamt recht begrenzt sind.

Abgerundet wird die TECMOsche Fehlleistung noch durch den Umstand, daß Fouls nicht geahndet werden. Realitätsnähe und vor allem die Feinheiten, die den Reiz des Fußballsports ausmachen, wird man daher vermissen. Bleibt somit nur zu hoffen, daß uns die Elitekicker bei der bevorstehenden WM bessere Kost bieten, als wir sie mit WORLD CUP '90 vorgesetzt bekommen.

In diesem Sinne und in der Hoffnung, Euch bald an dieser Stelle wiederzutreffen – Tschüß, Ciao, und bis zum nächstenmal!



Was soll das Gefummele mit dem Ball? WORLD CUP '90 konnte nicht überzeugen!

Das Spiel, aus dem die Träume sind

Bloodwych von IMAGE WORKS setzt neue Maßstäbe im Bereich der Fantasie-Rollenspiele. Die verbesserte interaktive Handlung und die volle Integrierung der Persönlichkeiten aller Charaktere erlaubt einen Spielablauf, von dem man bisher nur träumen konnte. 2 Spieler können mit ihren Anhängern simultan ein Abenteuer beginnen, indem sie sich beide entweder verbünden oder bekämpfen.
BLOODWYCH, das Rollenspiel für alle Draufgänger, die auch ihrem AMIGA, ATARI ST, PC, COMMODORE 64 oder SCHNEIDER CPC diese Aufgabe zutrauen.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:__________
Straße:__________
PLZ:____ Ort:__________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

asm 11/89



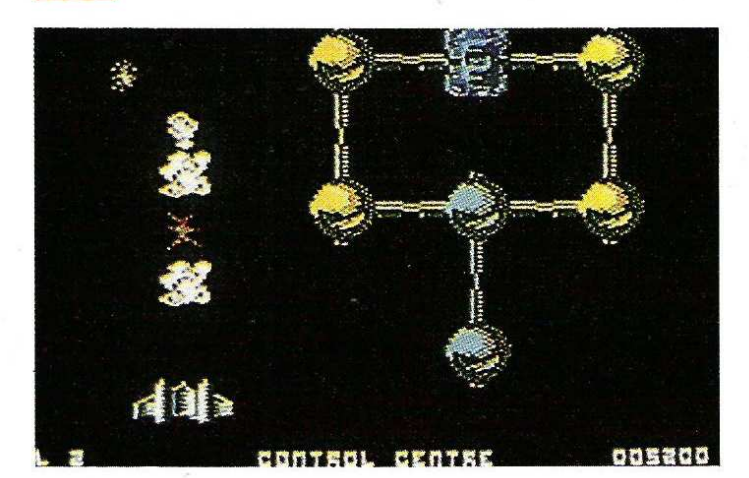




Programm: Lightforce, **System:** C-64, Spectrum, Amstrad CPC, **Preis:** Ca. 15 DM, **Hersteller:** FTL (Faster than Light), heute: HEWSON, RAKKIT-Label, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Mit unserem Titel „Oldie des Monats" versuchen wir ein Programm zu würdigen, das der ASM-Redaktion in besonders guter Erinnerung verblieben ist. Die diesmalige Entscheidung, dem Ballerspiel „LIGHTFORCE" diesen Titel zu verleihen, fiel umso leichter, da alle drei getesteten Versionen (CPC, Spectrum, C-64) sehr gut gelungen waren. Eine kleine Sensation ist damit natürlich auch verbunden ...

ZEITLOSER BALLERSPASS



Die englische Software-Company **FTL (FASTER THAN LIGHT)** dürfte wohl nur noch wenigen Usern ein Begriff sein. Wer hingegen seinen Compi schon seit dem Jahre 1986 besitzt, müßte sich mit etwas Glück noch an **LIGHTFORCE** erinnern können. LIGHTFORCE war damals das, was man heute beschämend als ein „reines Ballerspiel" abtut. Doch damit tut man dem Programm Unrecht, denn diese Bezeichnung sagt zuwenig über LIGHTFORCE aus.

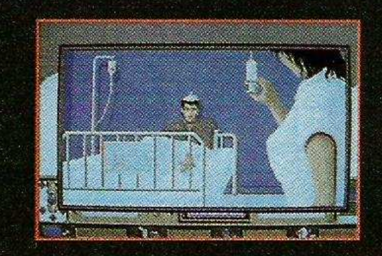
In diesem Weltraumballerspiel steuert man ein kleines, aber feines Raumschiff, das im Laufe des Spieles von zahlreichen Gegnern angegriffen wird. Neben diesen Gegnern müssen unterwegs auch feindliche Raumstationen oder Planeten-Basen abgeschossen werden. Klarer Fall, daß diese besonders gut von den Aliens bewacht werden. So macht man sich an die Arbeit, Level für Level von den Aliens zu säubern. Doch das ist gar nicht so einfach: Im Weltraum fliegt – neben den Aliens – noch so manches Zeug umher, dessen Berührung mit einem Totalschaden des Fluggerätes endet. Dieses Zeug hat teilweise auch eine affenartig schnelle Geschwindigkeit an sich, wenn es meist von oben ins Bild hereingescrollt kommt. Der Hintergrund scrollt im Spiel immer von oben nach unten, die Aliens variieren bei ihren Einflug-Formationen in den Screen auch das eine oder andere Mal.
Damit es nicht langweilig wird, haben die Programmierer für reichlich Action – sprich Gegner – auf dem Screen gesorgt. Die Aliens tauchen an den verschiedensten Punkten (meist weit auseinanderliegend) auf, wobei man dankbarerweise sagen kann, daß nicht alle Gegner auch gleich losschießen. Apropos „schießen": Um bei Lightforce erfolgreich zu bestehen, muß man mit einer fast nähmaschinenartigen Rotation den Feuerknopf am Joystick niederwälzen. Manche Gegner verlangen eben mehrere Treffer, und besonders kritisch wird's dann, wenn beispielsweise zwei Aliens hintereinander angeflogen kommen. Somit ist gelegentlich für „guten" Stress gesorgt. Für ausgleichende Beruhigung sorgen da die Sonderwaffen, die man aufsammeln kann.

Besondere Aufmerksamkeit erzeugte LIGHTFORCE seinerzeit hingegen durch seine hervorragende Programmierung. Die Sprites sind herrlich groß und gut detailliert, die Animation ist weitgehend ruckel- und flimmerfrei. Auch das sanfte und gleichmäßige Hintergrundscrolling konnte begeistern. Während man dem C-64 damit ein „gut" zusprach, waren die Kritiker seinerzeit von der Spectrum- und Schneider-Version gar begeistert. Selbst auf dem Speccy gibt's herrlichste Animation und Null Farbüberlappung (damals eine Sensation!). Die Grafik ist absolut perfekt, was auch über den Sound hinwegsehen läßt. Die CPC-Fassung – so ein Kommentar von Otti – setzte damals ebenfalls Maßstäbe für das grafisch Mögliche.

Unterm Strich bleibt ein ziemlich schwieriges Weltraumballerspiel übrig, das man aufgrund der tollen Programmierleistung gerade den etwas benachteiligten CPC- und Spectrum-Usern heute ans Herz legen kann (schade nur, daß es diese Versionen nicht mehr an jeder Ecke zu kaufen gibt.). Für den Commodore ist LIGHTFORCE immerhin noch ein „gutes altes Ballerspielchen", das man gelegentlich mal wieder aus der Softwarekiste kramt.

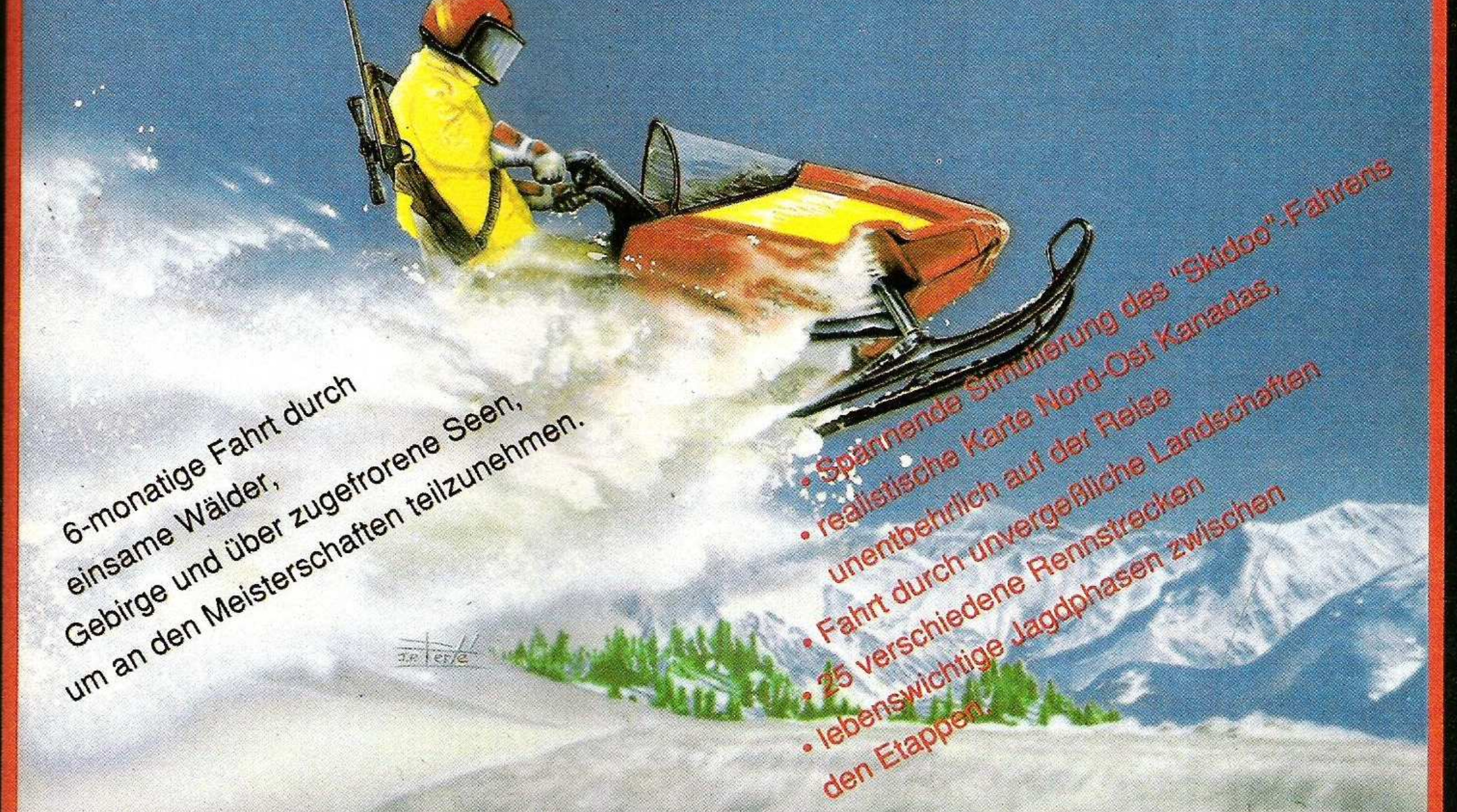
Peter Braun

	C-64/Spec./CPC
Grafik	**7/10/9**
Sound	**7/5/7**
Spielablauf	**8/8/7**
Motivation	**9/11/9**
Preis/Leistung	**8/10/9**

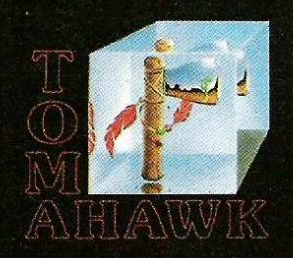



Werden Sie Weltmeister im SCHNEESCOOTERFAHREN



Nur der Beste geht siegreich aus der großen Eiswüste hervor







BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:

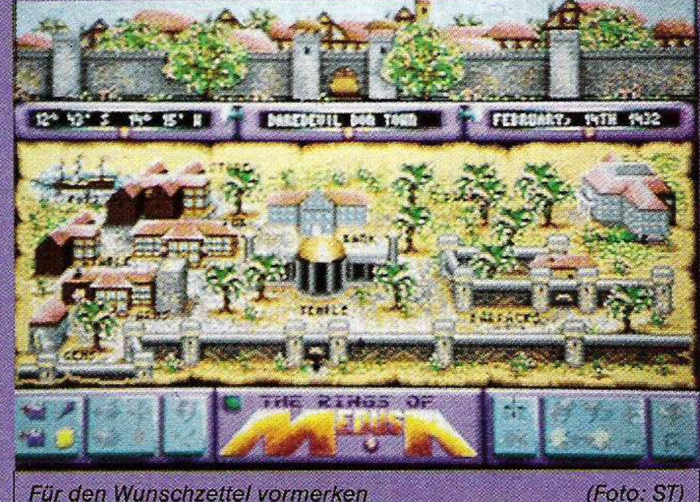
Conception : François NEDELEC, Joseph KLUYTMANS
Programming : INFERENCE MDO • Graphics : Joseph KLUYTMANS, Kaki
Music-sound : Robin Aziosmanoff

Exklusiv für ASM präsentierte das Bochumer Softwarehaus STARBYTE das Neueste aus der werkseigenen Hexenküche. Was wir dort zu Gesicht bekamen, soviel sei jetzt schon verraten, dürfte allen Strategiefreunden einen heißen und spannenden Winter garantieren. Die Rede ist von THE RINGS OF MEDUSA, das auf den ersten Blick eine Kombination der beiden Evergreens *Defender of the Crown* und *Die Fugger* zu sein scheint.

RINGS OF MEDUSA

Das Ziel des neuen Produktes besteht darin, in der Person eines jungen Königssohnnes sein ehemals geeintes Königreich erneut zu formieren. Zu diesem Zweck benötigt man als Spieler fünf ominöse Ringe, die einem erst die nötige Macht im Kampf gegen die geheimnisvolle Göttin Medusa, Wurzel allen Übels, geben. Doch bevor Ihr Euch überhaupt auf die Suche nach den Ringen machen könnt, gilt es erst einmal, sein Dasein als ehrlicher Kaufmann zu fristen. Denn nur dies stellt die einzige Methode dar, in den Besitz des dringend benötigten Grundkapitals zu kommen, mit dessen Hilfe sich erst eine schlagkräftige Armee aufstellen läßt. Aber ich möchte in diesem Blickpunkt noch nicht allzuviel über THE RINGS OF MEDUSA verraten, will Euch lieber den Mund etwas wäßrig machen. Die Möglichkeiten, die sich bei diesem Spiel ergeben, erweisen sich jedenfalls als äußerst mannigfaltig, wie ich bei ersten Spielereien mit der fast fertiggestellten Vorabversion erfreut zur Kenntnis nahm. Laßt Euch also in dieser Hinsicht überraschen.

Die grafischen Aspekte kommen bei dem neuen Werk von STARBYTE im Vergleich zu den spielerischen Gegebenheiten auf keinen Fall zu kurz, vielmehr erwartet den Strategiefreund eine der am nettesten gestalteten Simulationen, die es in den letzten Monaten zu sehen gab. Leider lag uns nur die Atari-ST-Version vor, so daß sich die folgenden Aussagen nicht auf die angekündigte Amiga-Fassung beziehen. Die eigentliche Spielgrafik zeigt sich von ihrer besten Seite. Eine farbenfrohe und detaillierte Landschaftsgrafik à la DEFENDER OF THE CROWN gehört ebenso zum Repertoire von THE RINGS OF MEDUSA wie auch schöne Zwischengrafiken während des Spieles, so z.B. in den Städten oder bei Kämpfen. All dies wird zusätzlich noch durch einige wenige Soundspielereien verfeinert, die es zum Teil in sich haben. Auch bei der Steuerung gibt es wenig zu kritisieren, welche ausschließlich via Maus verläuft. Die einzelnen Funktionen lassen sich bequem über Icons und Buttons, die sich am unteren Bildschirmrand befinden, erreichen, was ein recht komfortables Spielen erlaubt.



Für den Wunschzettel vormerken (Foto: ST)

Wenn man das Fazit zieht, gibt es eigentlich nur Positives über THE RINGS OF MEDUSA aus dem Hause STARBYTE zu berichten. Den heißhungrigen Strategiefreak erwartet mit diesem gelungenen Produkt ein auf längere Zeit garantierter Spielspaß, der auch nach Wochen und Monaten nicht abbrechen dürfte. Gerade die unzähligen Möglichkeiten, mit denen man bei diesem Spiel zum Ziel kommen kann, sind einer der Garanten für ein absolutes Spitzengame. Zum Schluß aber noch ein kleiner Wermutstropfen: Die Atari-ST-Version von THE RINGS OF MEDUSA wird erst im späten Weihnachtsgeschäft käuflich zu erwerben sein, die Amiga-Fassung soll nach Angaben von STARBYTE gleichzeitig auf den Markt kommen. Bislang macht dieses neue Strategiespiel jedenfalls Anstalten, zu etwas ganz, ganz großem zu werden. Grund genug für uns, sich des Endproduktes erneut anzunehmen.

TORSTEN BLUM

Hinab in die Tiefe ...

... geht es bei RAINBOW ARTS in diesem Dezember, denn was im Weltraum möglich ist, geht unter Wasser schon lange: Ballern! Leider können wir dem Game erst in der nächsten oder übernächsten Ausgabe richtig auf den Zahn fühlen, so daß Ihr Euch diesmal mit einem Blickpunkt begnügen müßt.

Bei uns lagen zwei Disketten vor. Auf einer befand sich die Introsequenz (samt Musik von Chris Hülsbeck), auf der anderen Disk große Teile des ersten Levels samt Mittel- und Endgegner.

Es gibt viel zu tun

Eine Story ist ebenfalls vorhanden: Die erste Begegnung der Menschheit mit irgendwelchen Außerirdischen findet nach dieser nicht im Weltraum, sondern auf der Erde statt. Die Außerirdischen, welche von einem Außenbezirk von Alpha Centauri kommen, sind einfach gelandet und haben sich unter Wasser breitgemacht, von wo aus sie uns angreifen. Die Supermächte schließen sich zusammen und finanzieren die Entwicklung eines Kampf-U-Bootes und einer Kette von Unterwasser-Sonderwaffen-Ramschläden, weil's nämlich besser ist!

Die Introsequenz kann man als gelungen bezeichnen: Am Anfang sieht man, wie der Pilot seinem Gefährt den Saft andreht. Hiernach wird auf das Schott geblendet, aus welchem nach erfolgtem Fluten des Hangars das Kampfvehikel ins Freie entlassen wird. Unterlegt wird dieser Vorgang durch eine pompöse Musik, die aber stellenweise leicht an den *R-Type*-Soundtrack erinnert – trotzdem sehr gut und hörenswert!

Das eigentliche Spiel bietet einem dann durchgängig 48 Farben auf dem Screen, absolut softes Scrolling (und ich weiß, wovon ich rede!), jede Menge Gegner gleichzeitig auf dem Screen und, nicht zuletzt dadurch, jede Menge Action.

Ein einfaches Spielchen für die kleine Pause zwischen all' der Arbeit wird **X-OUT** (gesprochen: „Kross-Aut") aber bestimmt nicht sein, denn es ist jetzt schon abzusehen, daß das Game hammerhart wird – ganz gnadenlos!

Die Grafiken in ihrem bisherigen Stadium kann man als sehr gelungen bezeichnen. Hoffentlich kann man das auch noch vom fertigen Produkt sagen, welches wir Euch hoffentlich in der nächsten Ausgabe präsentieren können. *Ulrich Mühl*

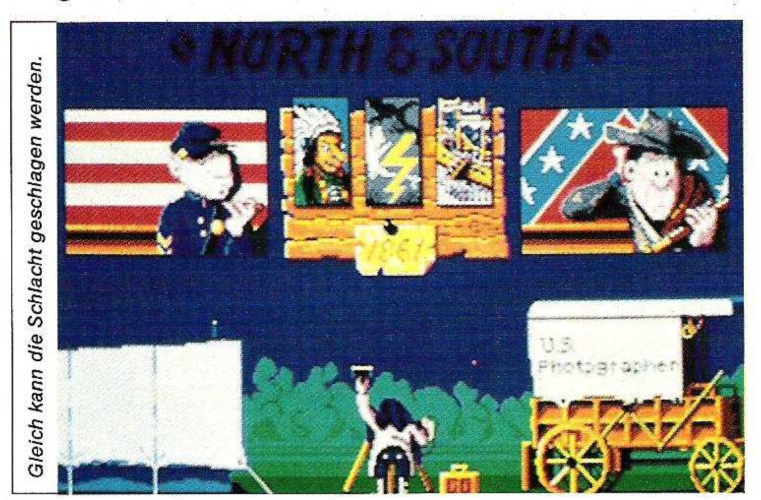

Fiese Gegner


Fotos (3): Amiga



„Fackeln im Sturm"

Recht sparsam ist man zur Zeit bei INFOGRAMES, was die Veröffentlichung neuer Programme angeht. Einziges auf der PC-Show vorgestelltes Produkt war NORTH & SOUTH, seines Zeichens Kombination aus Strategie- und Action-Elementen, von dem wir Euch gern einen kleinen ersten Eindruck vermittel wollen.



Gleich kann die Schlacht geschlagen werden.

Die Handlung des Programms basiert auf dem amerikanischen Bürgerkrieg, bei dem bekanntlich die Nord- gegen die Südstaaten kämpften. Ob er sich für die Yankees oder die Südstaatler entscheidet, bleibt dem Spieler überlassen. Somit gibt es bei **NORTH & SOUTH** nicht das übliche Gut und Böse, sondern es überwiegt der rein strategische Aspekt, will heißen: man muß halt sehen, daß man durch geschicktes Taktieren mit dem Gegner fertig wird.

Wie es hierum, um Taktik und Strategie nämlich, bestellt ist, läßt sich gegenwärtig noch kaum beurteilen. Denn: Das Programm liegt uns zwar in einer fast fertigen Version vor, allein – es fehlt noch die Anleitung. Und die ist bei einem Strategiespiel natürlich nahezu unentbehrlich.

So möchte ich nicht Gefahr laufen, womöglich ein vorschnelles Urteil über ein Programm zu fällen, dessen Feinheiten vermutlich nur durch längeres und vor allem gezieltes Spielen zu entdecken sind. Daher will ich mich auf das beschränken, was zunächst einmal offenbar wird. Und das sind eine hervorragende Grafik und Super-Sound. Dabei ist das eine so witzig wie das andere. Die Grafik, Comic-mäßig in Szene gesetzt, bietet sehr viel Feinheiten und überrascht mit amüsanten Einlagen. Der Sound – ganz hervorragend die Titelmelodie – ist durchgängig programmiert und wird auch nach mehrmaligem Anhören nicht langweilig. Beides zusammen verleiht, wie gesagt, dem Programm jedoch auch seinen Comic-artigen Charakter.

Bleibt zu hoffen, daß Spielgeschehen und strategischer Aspekt nicht hinter der optischen und akustischen Präsentation des Produkts herhinken. In der nächsten ASM wissen wir vermutlich mehr darüber. So long!

BERND ZIMMERMANN

TANK PLATOON



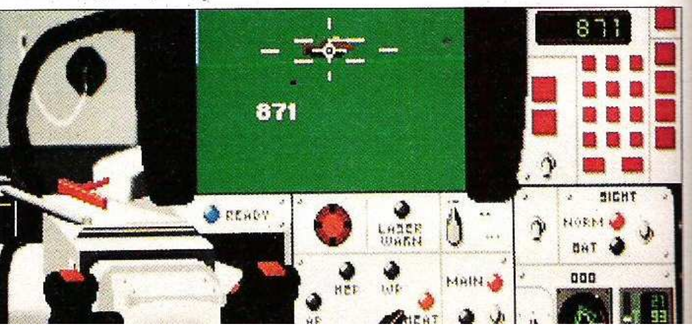
Der PC ist als Spielmaschine anscheinend lange noch nicht ausgereizt, was die zahlreichen Neuerscheiunungen und Konvertierungen der letzten Zeit beweisen. Besonders MicroProse hat sich hier schon einen bedeutenden Namen geschaffen, nicht zuletzt durch hervorragende, durchdachte und recht komplexe Strategieeprogramme. In diese Reihe der Simulationen zu Land, zu Luft und zu Wasser reiht sich nun auch M1 TANK PLATOON ein.

Auf insgesamt drei Disketten kam das neueste Werk von **MICROPROSE** zu uns ins Haus geflattert. Die Besitzer einer Festplatte können jetzt schon aufatmen, denn **M1 TANK PLATOON** läßt sich natürlich auch auf der Harddisk installieren. Die uns vorliegende Vorabversion gab schon einen recht interessanten Ausblick auf das, was da bald die Action- und Strategiefans auf allen PC-, XT- und AT-Rechnern erwartet. Ein indirekter Vergleich zum guten *Abrams Battle Tank* ist schon angebracht, denn beide Programme gleichen sich doch an manchen Stellen. Hier steuert man wieder den alten, aber bewährten M1-Panzer in einem teilweise heftigen Landgefecht. Auch hier sind wieder verschiedene Missionen zu erfüllen, die man zu Beginn des Spieles erhält. Wie gewohnt steigt man nun in den 63-Tonnen-Panzer und kontrolliert eine von vier Positionen im Panzer. Dabei sind natürlich allerlei Instrumente und Funktionen zu bewachen. Soweit also nichts Neues, oder eher nichts Wesentliches.

Neu ist aber, daß man bei dieser Simulation vier Panzer unter seiner Aufsicht hat, also insgesamt 16 verschiedene Kontroll-Screens. Dabei kommt auch die Action nicht zu kurz. Laut Angaben des Herstellers wird die Material- und Menschenschlacht auf einem 16000 Acre (etwa 5000 Hektar) großen Schlachtfeld ausgetragen. Ausgefüllte Vektorgrafiken fehlen ebensowenig wie die gewohnt gute 3D-Perspektive über das Geschehen. Selbstverständlich gibt es die Möglichkeit, die eigenen Panzer wieder aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und zu steuern, was sicher auch einen gewissen Reiz zum Spielen beiträgt.

Die Besitzer anderer MicroPro-se-Programme werden sich nicht großartig umstellen müssen. Es gibt auch bei M1 TANK PLATOON die bewährte benutzerfreundliche Programmführung, die den Spieler vor keinerlei Probleme beim Starten und Spielen stellt. Alles geht sehr leicht von der Hand, so daß der Frust gering bleibt. Wer eine VGA-Grafikkarte sein eigen nennt, darf sich an hübscher Grafik erfreuen, doch auch die EGA-Karte gibt eine interessante Grafik preis. Doch Vorsicht: Wegen der vielen zeitaufwendigen Berechnungen bei der Grafik kann es zu einer Verlangsamung des Spielablaufes kommen. Daher ist zu einer Taktfrequenz von wenigstens 8 MHz zuraten, was von der Geschwindigkeit gut mit der EGA-Karte harmoniert. Wer sich als VGA-Besitzer an diesem allgemein auftretenden Problem nicht weiter stört, sollte mal einen Blick auf M1 TANK PLATOON werfen.

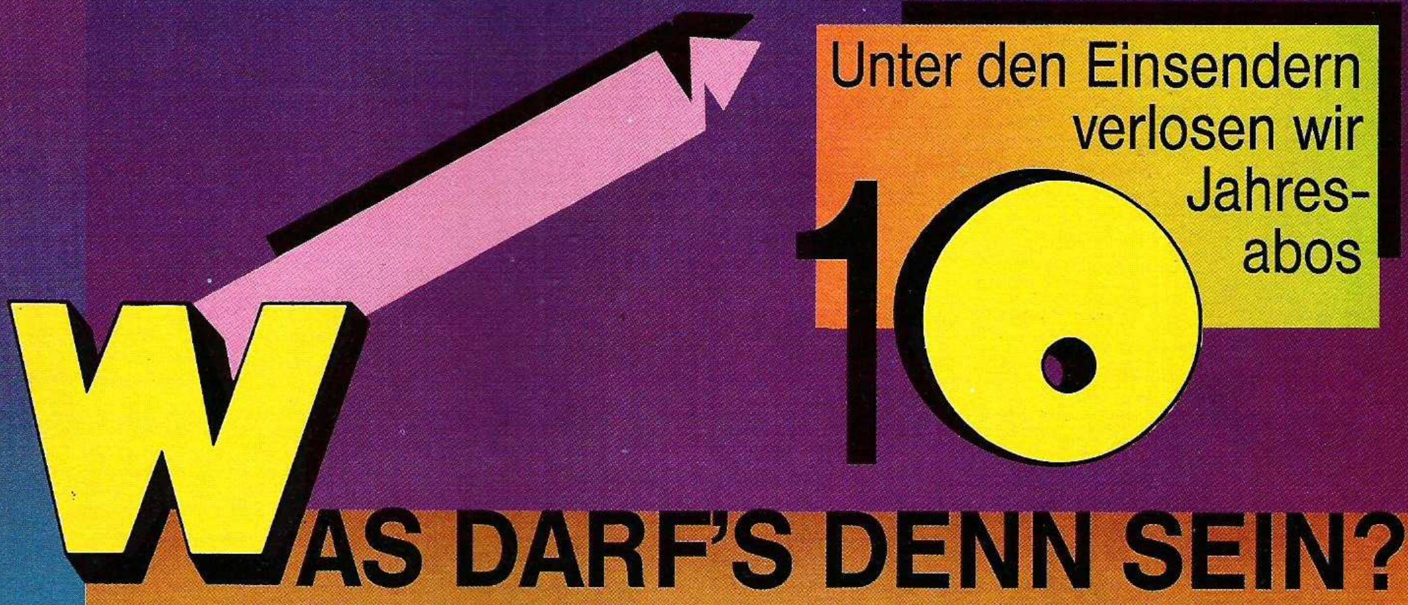
Peter Braun





DIE »2«

Holt Sie Euch für schlappe 7,50 Mark im Zeitschriftenhandel



WAS DARF'S DENN SEIN?

Zwei starke Specials sind schon im Handel, aber einen wollen wir noch draufsetzen. Wollt Ihr uns ein bißchen helfen? Dann sagt uns, welche Themen Euch am meisten interessieren würden. Denn schließlich machen wir die Specials ja für Euch!

Wollt Ihr eine Spezial mit den:
- ☐ knackigsten Action-Games
- ☐ Kniffligsten Strategiespielen
- ☐ packendsten Sportprogrammen
- ☐ härtesten Adventures

Sonstiges: ___________

Fahrt Ihr ab auf
- ☐ Feedback
- ☐ Facts & Hintergründe
- ☐ Interviews
- ☐ Wettbewerbe

Wie wär's mit
- ☐ Secret Service
- ☐ Oldies
- ☐ Hits
- ☐ Flops

Habt Ihr einen
- ☐ Amiga
- ☐ Atari ST
- ☐ IBM PC
- ☐ C-64

Sonstigen: ___________

oder spielt Ihr auf
- ☐ Nintendo
- ☐ Sega Master
- ☐ Sega Mega
- ☐ PC-Engine

Dies sind nur ein paar Vorschläge. Wenn Ihr natürlich lieber . . . wollt oder . . . oder am Ende gar . . . – teilt es uns nur mit! Ankreuzen genügt. Ihr könnt aber Eure Vorstellungen auch schriftlich loswerden. Schreibt an: TRONIC-VERLAG, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Kennwort: ASM EXTRA.



TOP 30 im November

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
	3	Buffalo Bill's Wild West Rodeo Games	Amiga/ST/CPC/PC/C-64	Tynesoft
2	4	Kult	Amiga/ST	Exxos
3	1	Populous	Amiga/ST	Electronic Arts
4	5	Kick-Off	ST/Amiga/C-64	Anco Software
5	8	RVF Honda	ST/Amiga	Micro Style
6	–	Beach Volley	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum	Ocean
7	10	Silkworm	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Virgin/Mastertronic
8	7	MicroProse Soccer	C-64/Spectrum/Amiga/ST/CPC	MicroProse
9	9	Lizenz zum Töten	ST/Amiga/C-64	Domark
10	–	The Games – Summer Edition	ST/Amiga	Epyx
11	–	Xenon 2-Megablast	ST/Amiga	Image Works
12	14	Falcon F-16	PC/ST/Amiga	Spectrum Holobyte
13	2	Blood Money	Amiga/ST	Psygnosis
14	6	Bio Challenge	ST/Amiga	Delphin/Palace
15	13	Purple Saturn Day	ST/Amiga/CPC	Exxos/ERE
16	–	Quartz	ST/Amiga	Firebird
17	12	Fugger	C-64/Amiga/ST/PC	Bomico (ehem. ASM-Microw.)
18	23	Stormlord	C-64/CPC/Spectrum	Hewson Consultants
19	11	Batman	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
20	16	Indiana Jones – Last Crusade	C-64/Amiga/ST	U.S. Gold/Lucasfilms
21	18	Super Hang On	ST/Amiga/C-64/CPC/Spectrum	Electric Dreams
22	–	Phobia	C-64/ST	Image Works
23	27	Personal Nightmare	Amiga/ST/PC	Horrorsoft
24	26	Uridium	C-64 (Disc.)	Rack'it
25	–	Paperboy	Amiga/ST/PC/CPC/Spectrum/C-64	Elite Systems
26	15	Ballistix	ST/Amiga	Psyclapse
27	20	Archipelagos	Amiga/ST/PC	Logotron
28	22	R-Type	C-64/Amiga/ST/CPC/Spectrum	Electric Dreams
29	–	The Story so far – Vol. 2	C-64/CPC/Spectrum	Elite Systems
30	wieder drin!	Pirates!	ST/C-64	MicroProse

Top Ten/C-64

Spiel	Hersteller
1 Buffalo Bill	Tynesoft
2 Indiana Jones Crusade	U.S. Gold
3 Lizenz zum Töten	Domark
4 Stormlord	Hewson
5 Fugger	Bomico
6 Phobia	Image Works
7 Uridium	Rack 'it
8 Batman	Ocean
9 MicroProse Soccer	MicroProse
10 Kick-Off	Anco Software

Top Ten/ST

Spiel	Hersteller
1 Buffalo Bill	Tynesoft
2 Kult	Exxos
3 Populous	Electronic Arts
4 Beach Volley	Ocean
5 RVF Honda	Micro Style
6 Xenon 2	Image Works
7 Blood Money	Psygnosis
8 Lizenz zum Töten	Domark
9 Precious Metal	Ocean
10 The Games-Summer Ed.	Epyx

Top Ten/Amstrad

Spiel	Hersteller
1 Batman	Ocean
2 Purple Saturn Day	Exxos
3 Silkworm	Virgin
4 xxx (indi.)	Ocean
5 Super Hang On	Electric Dreams
6 Stormlord	Hewson
7 xxx (indi.)	Ocean
8 R-Type	Electric Dreams
9 Space Harrier	Elite
10 L.E.D. Storm	U.S. Gold

Top Ten/Spectrum

Spiel	Hersteller
1 Batman	Ocean
2 R-Type	Electric Dreams
3 Bomb Jack	Encore
4 MicroProse Soccer	MicroProse
5 Dragon Ninja	Ocean
6 xxx (indi.)	Ocean
7 Super Hang On	Electric Dreams
8 Silkworm	Virgin
9 Stormlord	Hewson
10 Tiger Road	Capcom

Top Ten/Amiga

Spiel	Hersteller
1 Populous	Electronic Arts
2 Kult	Exxos
3 Buffalo Bill	Tynesoft
4 Kick-Off	Anco Software
5 RVF Honda	Micro Style
6 Silkworm	Virgin
7 MicroProse Soccer	Micro Prose
8 Lizenz zum Töten	Domark
9 Blood Money	Psygnosis
10 Bio Challenge	Delphin/Palace

Top Ten/PC

Spiel	Hersteller
1 Buffalo Bill	Tynesoft
2 Ealcon F-16	Spectrum Holobyte
3 Virus	Firebird
4 Caveman Ughlympics	Electronic Arts
5 Leisure Larry II	Sierra On-Line
6 Space Quest III	Sierra On-Line
7 F-15 Strike Eagle II	MicroProse
8 Menace	Psygnosis
9 Archipelagos	Logotron
10 688 Attack Sub	Electronic Arts





Ägypten, vor 4000 Jahren

Ein ägyptischer Kaufmann mit hohen Zielen macht sich auf, den Thron des Pharao zu besteigen. Doch der Weg zur absoluten Macht ist schwer: Beweisen Sie Ihr Gespür für den Handel und Ihr Geschick in der Schlacht. Bekämpfen Sie die Feinde Ägyptens und bringen Sie Wohlstand über das Volk. Nur dann wird Ihnen die höchste Ehre der Ägypter zuteil: Eine eigene Pyramide: Ihr Grabmal für die Ewigkeit.

"Pharaoh" ist das neue Spiel der Programmierer von "Jeanne d'Arc", dem Strategie-Superhit von 1988.

Bildschirmfotos: Amiga-Version



Ihr Machtzentrum



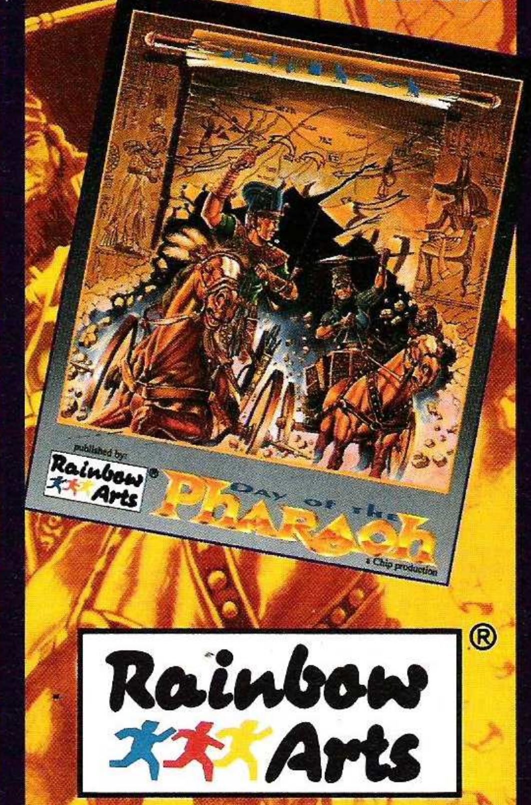
Der Angriff der Nubier...



Eine Nacht im Harem...



CHIP



Rainbow Arts®

Publiziert von RAINBOW ARTS Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, ☎ Hotline 0221-596761
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128, 4044 Kaarst Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft Schweiz: Thali AG

Microwelle

Hallo Leute!

Unsere Aufrufe aus den letzten Ausgaben scheinen gewirkt zu haben, denn mittlerweile haben wir nun auch eine ganze Reihe von Amiga-Programmen erhalten, die sich sehen lassen können. Macht weiter so! Eines sollte an dieser Stelle aber nochmals erwähnt werden: Wir schauen uns jedes eingesandte Programm gewissenhaft an, und deshalb kann es schon mal acht Wochen dauern, bis Ihr etwas von uns hört. Also, nicht verzagen, wir freuen uns immer auf Eure eigenen Meisterwerke!

Programm: 3001 – O'Connors Fight, **System:** Amiga, **Datenträger:** Eine Diskette, **Autor:** Ingo Böker, Hille.

Wir schreiben das Jahr 3001. Und nicht nur das: Die Menschheit hat sich dank der fortentwickelten Weltraumfahrt über die nächsten 30 Sternensysteme in der Nähe unseres Sonnensystems ausgebreitet, doch ansonsten hat sich nicht viel in der menschlichen Verhaltensweise geändert. Getrieben von unendlicher Machtgier sind die sechs mächtigen Lords entstanden, die um die Macht im gesamten Universum kämpfen. Einer von ihnen ist O'Connor, ein unerschrockener Held, der die Ordnung im Imperium wiederherstellen will. Wird es ihm gelingen...?

Dies ist in etwa die Vorgeschichte zu **3001**, einem spannenden Strategiespiel von **Ingo Böker**, der es geschafft hat, aus ein paar simplen Spielregeln ein kniffliges Game zu machen, das viel Spaß bringt. Das Spiel startet zu dem Zeitpunkt, als die sechs Lords mit der Expansion ihrer Machtsphären beginnen. Durch unterschiedliche Farben und einen Pfeil wird gekennzeichnet, welche Planeten sich im Besitz eines Lords befinden und wo dieser sich aufhält.

Das Erobern von unbesetzten Planeten ist dabei kinderleicht: Nach der Wahl des Info-Menüs aus der Kommandoleiste erfährt man, wie viele Raumschiffe O'Connor besitzt und wieviel Lichtjahre er mit dem vorhandenen Treibstoff zurücklegen kann.

Durch simples Mausklicken auf der Sternenkarte, die entweder 2D oder 3D dargestellt werden kann, wird nunmehr ein Zielsystem ausgesucht, das erobert werden soll. Automatisch gibt es Informationen über die Entfernung dieses Systems, seinen Namen, vorhandene Planeten, etc. Sollte der Sprit nicht mal bis zum nächstgelegenen Sternensystem reichen, kann ein Teil der Flotte zurückgelassen werden, um den Treibstoff umzuverteilen. Dann wird nur noch auf „Raid" geklickt, und schon ist das Zielsystem in den eigenen Besitz übergegangen. Wichtig ist nunmehr lediglich die Wahl, ob das eroberte System Raumschiffe oder Treibstoff produzieren soll. Am vorteilhaftestetn erschien es uns im Test, die Produktion recht ausgewogen zu halten, denn viele Raumschiffe benötigen viel Sprit; andererseits wird man mit wenigen Schiffen schnell von den Gegnern überrannt. Soll nämlich ein System eingenommen werden, in dem sich gerade ein gegnerischer Lord aufhält, kommt es zum Krieg der Sterne, bei der die Masse der vorhandenen Raumschiffe ausschlaggebend für den Gewinner ist. Erobert also zunächst nur unbesetzte Sternensysteme und solche, die sich zwar in gegnerischem Besitz befinden, aber in denen sich keine feindlichen Flottenverbände befinden. Weitere taktische Möglichkeiten ergeben sich durch die Änderung der Produktion eines Systems oder durch einen Putsch. In beiden Fällen kommt es auf die Geschicklichkeit an, denn hierbei muß auf einem Planeten gelandet werden, was aufgrund diverser Hindernisse (z.B. Asteroiden) und einer Trägheitssteuerung viel Fingerspitzengefühl erfordert. Der Lohn für einen gelungenen Putsch: Die Hälfte der gegnerischen Flotte geht in eigenen Besitz über. Gelingt es, einen gegnerischen Lord auszuschalten, fallen sogar dessen Sternensysteme dem Sieger zu!

Auf diese Art und Weise entwikkelt sich ein spannender Kampf, der viel taktische Überlegung erfordert, denn die Computergegner sind äußerst gewitzt. Selbst in der niedrigsten Schwierigkeitsstufe (und es gibt 9999 davon...) ist der Computer eine harte Nuß, aber das Spiel motiviert dadurch ungemein! Zudem hat der Autor einige Gags und ein paar schöne, digitalisierte Grafiken eingebaut (inklusive einem sehenswerten Titelbild), die dieses schnelle, gelungene Strategiespiel abrunden. 3001 zeigt eindrucksvoll, wie man mit wenig Aufwand viel erreicht!

(red.)

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege

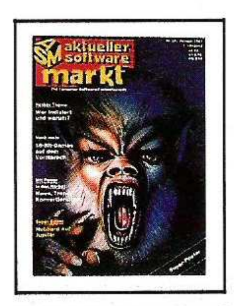


1 CD-Player zu gewinnen!
Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und diese bis zum 15.11.1989 an die untenstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen! (Rechtsweg ausgeschlossen!)
ASM-Redaktion, Tronic-Verlag, Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen", 3440 Eschwege
PSST!
Für jeden neuen Abonnenten, den Ihr jetzt für „Aktueller Software Markt" werbt, erhaltet Ihr als Dankeschön eine Super-Postermappe! (10 versch. Motive, incl. 1 Megaposter)!
Was müßt Ihr tun?
Sprecht mit Euren Freunden und Bekannten. Füllt einfach den Coupon aus und sendet ihn mit Unterschrift an:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege
Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!
Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:
Super-Postermappe (10 verschiedene Motive incl. 1 Megaposter)
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Datum
Unterschrift
Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 67,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,– DM.
Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Wohnort
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
gegen Rechnung
gegen Vorkasse
Bargeldlos durch Bankeinzug
Konto-Nummer
Bankleitzahl
Bankinstitut
Datum
Unterschrift
Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.
Datum
Unterschrift

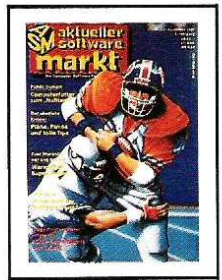
IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!



10/87



11/87



9/88



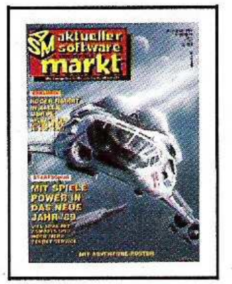
10/88



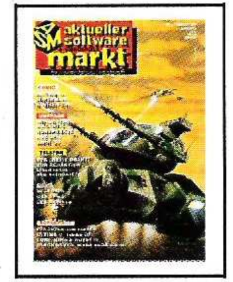
11/88



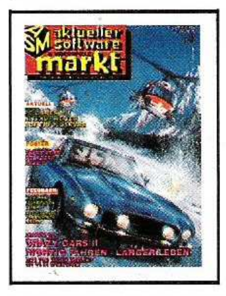
12/88



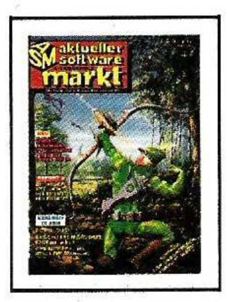
1/89



2/89



3/89



4/89



5/89



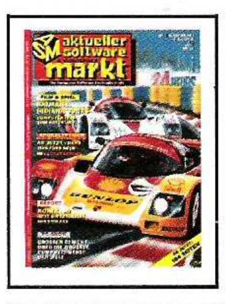
7/89



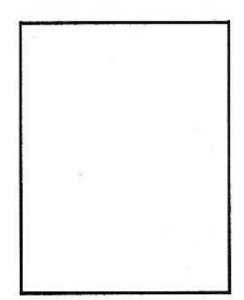
9/89



10/89



11/89



Zahlungsweise:
Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.



Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

SONDERHEFTE - ASM



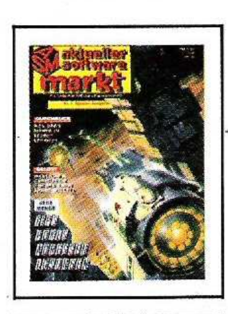
Nr.1 DM 9,80



Nr.2 DM 7,50



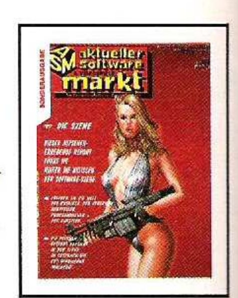
Nr.3 DM 7,50



Nr.4 DM 4.50



Nr.5 DM 7,50



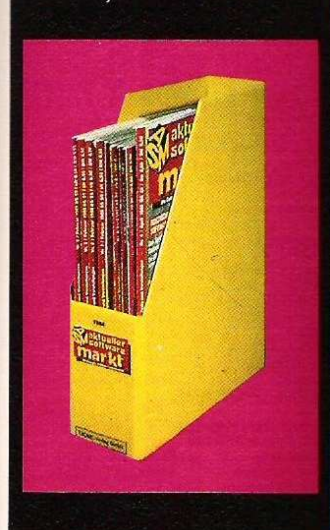
Nr.6 DM 7,50

ASM-BAZAR

Sammelordner

zum Archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften.
In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material: feste PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe: Gelb

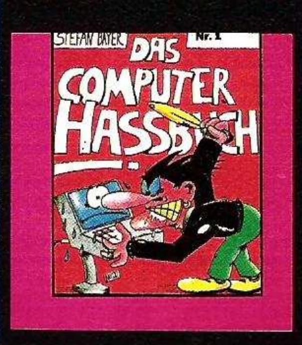
Nur
DM 15,–





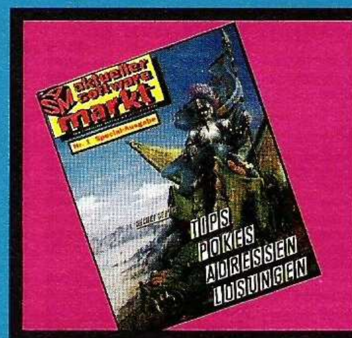
Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm.
Nur **DM 15,–**



Computer-Haßbuch

Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.
Nur **DM 5,–**



Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1. Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,–

Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.



ASM-FUNDGRUBE

CPC-SOFT

zum Superpreis!
Je 10 DM

Aufgrund der überaus großen Nachfrage nach CPC-Disks und -Kassetten haben uns entschlossen, unsere Sonderposten-Aktion zu wiederholen und das Sortiment ZU ERWEITERN! Wie Ihr wißt, befinden sich in unserer Aktion Titel, die wir, egal, ob für Kassette oder Diskette, für 10 DEUTSCHE MARK an Euch abgeben können. Im einzelnen haben wir diese Art von Sortiment zusammengestellt (das Angebot gilt, so lange der Vorrat reicht!) WICHTIG: Bitte gebt bei allen Bestellungen auch Ersatztitel mit an, falls der bestellte Titel bereits vergriffen sein sollte!

CPC-KASSETTE:

Basketmaster (884)
Captain America (913)
Circus Games (411)
Combat School (957)
Deflector (939)
Expansion Kit – FM II – (027)
Firetrap (965)
Five Star Games (575)
Flight Ace (396)
Football Manager II (105)
High Frontier (947)
Incredible Shrinking Sphere (028)
Internatinal Karate (490)
Knightmare (966)
Mad Balls (954)
Master of the Universe (937)
Motor Massacre (651)
Out of this World (902)
Pacland (904)
Pink Panther (992)
R-Type (349)
Rampage (963)
Ramparts (912)
Run The Gauntlet (039)
SDI (551)
Salamander (156)
Side Arms (911)
Space Ace (373)
Stifflip and Co. (814)
Superman (508)
Technocop (578)
Tetris (954)
The Eye (016)
The Real Ghostbusters (032)
Werewolves of London (832)

CPC-DISKETTE:

Arkanoid II (D 012)
Basil the Great Mouse Detective (D 887)
Basketmaster (D 884)
Captain America (D 913)
Captain Blood (D 024)
Chamonix Challenge (D 941)
Championship Sprint (D 990)
Circus Games (D 411)
Dark Fusion (D 937)
Deflektor (D 939)
Firetrap (D 965)
Football Manager II (D 105)
Galactic Games (D 898)
Incredible Shrinking Sphere (D 028)
International Karate Plus (D 900)
Knightmare (D 966)
Mad Balls (D 954)
Match Day II (D 956)
Motor Massacre (D 651)
Out of this World (D 902)
Rampage (D 963)
Ramparts (D 912)
Salamander (D 156)
Side Arms (D 911)
Space Ace (D 375)
Stifflip & Co. (D 814)
Super Hang On (D 968)
Superman (D 508)
Superstar Soccer (D 890)
Technocop (D 578)
The Eye (D 016)
Trantor (D 915)
Typhoon (D 273)
Werewolves of London (D 832

Bestellungen nur per Nachnahme (zzgl. Nn-Gebühr) mit Angabe der Bestellnummer.
Bestelladresse: Tronic-Verlag, Stad 45, 3440 Eschwege

Die gesammelten Werke – ASM 11/89

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
4x4 Off Road Racing	01/89	58	Sport
*688 Attack Sub	09/89	78	Strategie
A Question of Sport	03/89	77	Strategie
Abrams Battle Tank	09/89	79	Strategie
Ace 2088	05/89	39	Action
ACS Adventure Creator System	07/89	132	Anwender
African Raiders	04/89	17	Blickpunkt
African Raiders	05/89	54	Sport
Aidon	01/89	42	Blickpunkt
Albedo	01/89	43	Action
Alex Kidd 3 (Sega Mega)	05/89	57	Action
Alex Kidd in Hightech-World (Sega)	09/89	76	Action
Alf (Sega Master)	05/89	57	Action
Alien Legion	02/89	31	Action
Alpine Games	03/89	60	Sport
Altered Beast (Sega Master)	05/89	60	Action
American Pro Football (Sega)	09/89	75	Sport
Amiga Roulett	03/89	82	Strategie
Andromeda Mission	05/89	46	Action
Apache Strike	10/89	151	Action
April Journey (Aprilscherz)	04/89	83	
Arcade Muscles	05/89	42	Kompilat.
Archipelagos	04/89	36	Blickpunkt
*Archipelagos	07/89	48	Action
*Armalyte	01/89	14	Action
Arthur	10/89	140	Adventure
Asgard	05/89	85	Strategie
Astaroth	10/89	9	Action
Atax	02/89	39	Action
Auf der Suche nach dem Vogel der Zeit	09/89	91	Adventure
Aunt Arctic Adventure	05/89	14	Action
Australopiticus Mechanicus	03/89	38	Action
Aztec Adventure	01/89	70	Action
B.A.T.	09/89	32	Blickpunkt
Baal	02/89	15	Action
Backgammon Master	09/89	86	Strategie
*Ballance of Power (The 1990 Edition)	07/89	80	Strategie
Ballistix	05/89	40	Action
Bard's Tale III (Teil V)	02/89	106	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VI)	03/89	30	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VIII)	07/89	104	Kopfnuß
Bard's Tale III – Teil IV	01/89	90	Kopfnuß
Bards Tale III Teil VII	05/89	90	Kopfnuß
Barney Mouse	04/89	74	Blickpunkt
Batman	02/89	38	Action
Battlehawks 1942	03/89	91	Strategie
Battletech	05/89	76	Adventure
*Beach Volley	10/89	102	Sport
Beam	07/89	33	Action
Beast	10/89	150	Blickpunkt
Betrayal	04/89	124	Microw.
Bildarchivprogramm	03/89	124	Anwender
Billiards Simulator	04/89	49	Sport
*Bio Challenge	07/89	6	Action
Bit Exorcist	07/89	8	Action
Black Magic	10/89	54	Action
Blades of Steel (Nintendo)	09/89	71	Sport
Blasteroids	03/89	10	Action
Blasteroids	07/89	110	Action
*Blood Money	05/89	6	Action
Bloodwych	10/89	134	Adventure
Bomb Jack	07/89	112	Oldie
Bomber Raid (Sega Master)	04/89	69	Action
Bombfusion	05/89	46	Action
Bombuzal	01/89	42	Action
Bootiful Babe	09/89	11	Action
*Buffalo Bill's Rodeo Show	09/89	42	Action
Bumpy	07/89	12	Action
Butcher Hill	05/89	10	Action
By fair Means or foul	01/89	57	Sport
C-Breeze	01/89	120	Anwender
C.O.P.-Shocker	04/89	104	Anwender
California Games (Sega Master)	05/89	61	Sport
Canada Trading	04/89	58	Strategie
Captain Fizz	03/89	29	Action
Captain Silver (Sega Master)	04/89	71	Action
Casino Games (Sega)	10/89	63	Strategie
Castle Warrior	10/89	50	Action
Castlevania	01/89	73	Action
Castlevania II – Simon's Quest (NES)	09/89	72	Action
Chariots of Wrath	09/89	31	Action
Chase	04/89	9	Action
Chicago 30's	07/89	12	Action
Chuckie Egg	04/89	37	Action
Chuckie Egg	07/89	10	Action
Circus Attractions	07/89	63	Sport
Circus Games	02/89	58	Sport
Citadel	10/89	47	Action
Collins On-Line	07/89	131	Anwender
Colossus Chess X	09/89	86	Strategie
Computer Diary '89	03/89	13	Blickpunkt

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Conflict Europe	10/89	88	Strategie
Conqueror	02/89	66	Strategie
Cosmic Pirate	03/89	42	Action
Crash & Burn	01/89	15	Action
*Crazy Cars II	03/89	8	Action
Curse of the Azure Bonds	10/89	139	Adventure
Custodian	03/89	14	Action
Cyborg Hunter (Sega Master)	05/89	58	Action
Dark Fusion	07/89	10	Action
Darts Challenge	07/89	60	Sport
Das deutsche Imperium	05/89	79	Strategie
Das Dschungelbuch	02/89	10	Action
Datastorm	10/89	46	Action
Deathlord	02/89	92	Adventure
Deep Blue (PC-Engine)	09/89	72	Action
DEF CON 5	02/89	66	Strategie
Deja Vu II – Lost in Las Vegas	09/89	92	Adventure
Delta 4.3R	04/89	122	Adventure
Deluxe Paint III	09/89	144	Blickpunkt
Demon's Winter	09/89	100	Adventure
Digi-Power	10/89	152	Microw.
Dimitri	05/89	124	Microw.
DNA Warrior	05/89	17	Action
Dominator	10/89	12	Action
Double Dragon	01/89	24	Action
*Dragon Ninja	03/89	36	Action
Dragon Scape	05/89	36	Action
*Dragon's Lair	03/89	18	Action
Dragonspirit (PC Engine)	03/89	66	Action
Dream Zone	03/89	74	Adventure
*Dungeon Explorer (PC-Engine)	09/89	70	Action
Dungeon Wizard	10/89	133	Anwender
Dynamic Duo	04/89	16	Action
Dynamite Dux	10/89	42	Action
Echelon	01/89	27	Action
Effekten-Markt	01/89	64	Strategie
Espionage	02/89	62	Strategie
Evil Garden	05/89	38	Action
Evolution Cryser	04/89	12	Action
Exploding Fist +	02/89	44	Action
Explora II	03/89	72	Blickpunkt
*Explora II	04/89	80	Adventure
Eye of Horus	10/89	46	Action
F-14 Tomcat	04/89	56	Strategie
F-15 Strike Eagle II	10/89	84	Strategie
F-16 Combat Pilot	04/89	57	Strategie
F-19 Stealth Fighter	03/89	78	Strategie
F.O.F.T	05/89	84	Strategie
F.O.F.T.	03/89	80	Blickpunkt
Face off	05/89	25	Sport
Falcon – The Mission Disk	10/89	85	Strategie
Fantastic Four	07/89	18	Kompilat.
Fast Break	04/89	49	Sport
Fast Lane	10/89	148	Blickpunkt
Fighting Street	04/89	48	Action
Final Lap Twin (PC-Engine)	10/89	66	Action
Fire Brigade	02/89	64	Strategie
Firezone	03/89	77	Strategie
First Strike	10/89	34	Action
*Fish	01/89	84	Adventure
Fish	04/89	87	Kopfnuß
Football Manager II Expansion Kit	03/89	54	Sport
Forgotten Worlds	09/89	10	Action
Four Soccer Simulators	01/89	57	Sport
Fright Night	07/89	49	Action
Fun School 2	07/89	82	Strategie
G.Nius	09/89	43	Action
Galactic Conqueror	02/89	43	Action
Galacty Force	09/89	138	Microw.
Galaga (Nintendo)	03/89	66	Action
Galaxie Force (Sega)	10/89	61	Action
Galaxy '89	04/89	47	Action
Galdregons Domain	04/89	82	Adventure
Galileo II	02/89	26	Education
Game Graphics Designer	10/89	160	Anwender
*Game, Set & Match II	02/89	55	Sport
Garfield – Winter's Tail	09/89	44	Action
Gemini Wing	10/89	40	Action
Genius	10/89	90	Strategie
Ghost 'n'Goblins (Nintendo)	05/89	62	Action
Ghost Hunters	02/89	12	Action
*Ghouls 'n' Ghosts	10/89	60	Action
GI Hero	02/89	34	Action
Giants	09/89	38	Action
Gilbert	10/89	18	Action
Global Commander	03/89	85	Strategie
Goldrush	04/89	84	Adventure
Golf Master	02/89	59	Sport
Goonies II	02/89	50	Action
Gotcha!	10/89	44	Action
Gradius	01/89	72	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
*Grand Monster Slam	05/89	52	Sport
Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport
Gravity Force	05/89	47	Action
Great Courts	09/89	59	Blickpunkt
Great Courts	10/89	103	Sport

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Gribbly's Special Dayout	02/89	112	Oldie
Grover's Animal Adventures	02/89	27	Education
Growth	02/89	39	Action
Guerilla War	02/89	13	Action
*Gunhed (PC-Engine)	10/89	6	Action
H.A.T.E.	09/89	40	Action
Hard 'n' Heavy	05/89	14	Action
Hell Bent	02/89	16	Action
Hell Raiser	10/89	51	Action
Hellfire Attack	01/89	32	Action
High Steel	09/89	44	Action
Highway Hawks	03/89	10	Action
Holiday Maker	03/89	74	Adventure
Hollywood Poker Pro	03/89	82	Strategie
Honey in the Sky (PC-Engine)	09/89	71	Action
Hot Ball	02/89	54	Sport
Human Killing Machine	05/89	43	Action
*Hybris	03/89	40	Action
Hyperdome	03/89	28	Action
I Ludicrus	04/89	14	Action
Illusionen	02/89	72	Microw.
Incredible Shrinking Sphere, The	04/89	18	Action
Indiana Jones – The Last Crusade	10/89	14	Action
Ingrid's back	01/89	88	Adventure
International Team Sports	10/89	101	Sport
Into Afrika	05/89	79	Strategie
Iron Lord	04/89	86	Blickpunkt
It came from the Desert	10/89	30	Blickpunkt
Jack Nicklaus	09/89	61	Sport
Jaws	09/89	36	Action
Jeanne d'Arc	03/89	86	Strategie
Jetfighter	09/89	80	Strategie
Jordan vs Bird One-on-One	03/89	56	Sport
Jug	05/89	42	Action
Jump Machine	04/89	42	Action
K. Dalglish Soccer	04/89	49	Sport
*Kato + Ken (PC-Engine)	04/89	70	Action
Kayden Garth	01/89	88	Blickpunkt
Kenseiden	02/89	50	Action
Kick off	04/89	74	Blickpunkt
*Kick Off	07/89	64	Sport
*King's Quest IV	02/89	80	Adventure
*King's Valley II	03/89	41	Action
Kingdoms of England	09/89	82	Strategie
*Kings of the Beach	05/89	50	Sport
Kings Quest IV	05/89	86	Kopfnu
Knightforce	10/89	30	Blickpunkt
Krypton Egg	09/89	37	Action
*Kult	09/89	88	Adventure
L.E.D. Storm	03/89	12	Action
*Lancelot	01/89	87	Adventure
Last Duel	07/89	53	Action
League Challenge	07/89	63	Sport
*Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
Legend of Fairghail	05/89	75	Blickpunkt
*Leisure Suit Larry II	02/89	83	Adventure
*Leonardo	04/89	10	Action
Life and Death	10/89	98	Education
Life Force (NES Nintendo)	05/89	62	Action
Litti's Hot Shot	07/89	61	Sport
*Lizenz zum Töten	09/89	28	Action
Lord of the Sword (Sega Master)	04/89	72	Action
Lords of the Rising Sun	03/89	70	Blickpunkt
*Lords of the Rising Sun	07/89	84	Strategie
Magic Candle	10/89	138	Adventure
Magic Marble	07/89	46	Action
MakroDat & MakroText	01/89	122	Anwender
Manhunter New York	05/89	77	Adventure
Maria's X-Mas Box	03/89	76	Strategie
Mars Saga	02/89	90	Adventure
Master Ninja – Shadow Warrior of Death	09/89	112	Action
Mata Hari	02/89	14	Action
Mayday Squad	07/89	50	Action
Metal Gear (NES)	10/89	64	Action
Microprose Soccer	01/89	56	Sport
Mike Read's Computer Pop Quiz	07/89	13	Blickpunkt
Millennium 2.2	09/89	84	Strategie
Mindforce	05/89	82	Strategie
Mission Malta	01/89	85	Adventure
Modem Wars	01/89	62	Strategie
Monopoly (Sega)	02/89	53	Strategie
Moonwalker	10/89	148	Blickpunkt
Mortville Manor	02/89	104	Kopfnuß
Motor Massacre	02/89	28	Action
Mr. Heli	10/89	44	Action
Murders in Venice	07/89	94	Adventure
*Myth	10/89	136	Adventure
NATO Assault Course	01/89	35	Action
Navy Moves	09/89	29	Action
Navy Seal	09/89	17	Action
*Nectaris (PC-Engine)	09/89	68	Strategie
Nemesis 3 – The Eve of Destruction	05/89	41	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Night Hunter	02/89	68	Action
Nightdawn	07/89	9	Action
Ninja Massacre	09/89	36	Action
Nitro Boost	09/89	27	Action
No Excuses	01/89	37	Action
Oil Imperium	03/89	26	Blickpunkt
Oil Imperium	07/89	86	Strategie
Onslaught	10/89	140	Blickpunkt
*Operation Neptune	04/89	76	Action
Operation Wolf	01/89	10	Action
*Orbiter	05/89	80	Strategie
*Othello Killer	07/89	83	Strategie
Otsumatsukun (Sega Mega)	10/89	66	Action
Outrun 3D (Sega Master)	05/89	58	Action
Oxxonian	05/89	9	Blickpunkt
Para Assault Course	05/89	41	Action
Paradroid	01/89	104	Oldie
Passing Shot	10/89	105	Sport
Paste-Man Pat	03/89	37	Action
PC Challenge	07/89	15	Action
*PC-Globe +	10/89	97	Education
*Personal Nightmare	09/89	92	Adventure
Personal Nightmare	10/89	106	Kopfnu
Pete Rose Pennant Fever	04/89	51	Sport
Phantom Fighter	03/89	15	Action
*Phobia	10/89	13	Action
Pitfall II	10/89	108	Oldie
Police Quest II	03/89	71	Adventure
*Populous	04/89	54	Strategie
*Populous – The Promised Lands	10/89	90	Strategie
Poseidon Wars (Sega)	03/89	63	Action
Power League Baseball (PC-Engine)	07/89	66	Sport
Power Pyramids	01/89	43	Action
Power Struggle – Classic Conflicts	03/89	83	Strategie
*Powerplay Hockey	02/89	56	Sport
*Precious Metal	09/89	14	Action
*Premier Collection	07/89	14	Kompilat.
President is missing	02/89	86	Adventure
Prison	05/89	40	Action
Pro Skateboard Sim.	02/89	55	Sport
Professional Ass	05/89	123	Anwender
Project Firestart	09/89	13	Action
Prophecy	07/89	107	Adventure
*Prospector	01/89	60	Strategie
Psycho Fox (Sega)	10/89	64	Action
PT-109	03/89	76	Strategie
*Puffy's Saga	01/89	16	Action
*Purple Saturn Day	01/89	8	Action
*Quartz	10/89	33	Action
Quasar	01/89	24	Action
Quizmaster ST	03/89	48	Microw.
R-Type (Sega)	02/89	48	Action
Rack'em	03/89	90	Strategie
Raffles	05/89	48	Action
Raider	04/89	13	Action
Rainbow Warrior	10/89	38	Action
Rallye Cross Simulator	09/89	37	Action
Rambo III	01/89	10	Action
Rampage (Sega Master)	04/89	71	Action
Red Heat	09/89	39	Action
Red Lightning	10/89	89	Strategie
Renegade III – The final Chapter	05/89	16	Action
Replictor Backup	05/89	24	Anwender
Return of the Jedi	01/89	50	Action
Rick Dangerous	09/89	29	Action
Ringside	02/89	60	Sport
RL-Chart	03/89	124	Anwender
Robin of Sherwood	03/89	104	Oldie
Robo Cop	02/89	32	Action
Robo Warrior (NES)	09/89	77	Action
Rock Challenge	03/89	79	Strategie
Rock Star – ate my Hamster	05/89	78	Strategie
*Rocket Ranger	01/89	66	Strategie
Roll-Out	09/89	18	Action
Romuzak 6.3	09/89	131	Anwender
*Roy of the Rovers	01/89	86	Adventure
Run the Gauntlet	05/89	55	Sport
RVF 750	07/89	34	Blickpunkt
*RVF Honda	09/89	64	Sport
S.T.A.G.	02/89	63	Strategie
*Savage	01/89	18	Action
Scary Mutant Space Aliens from Mars	05/89	74	Adventure
Scorpio	01/89	28	Action
Scorpion	05/89	18	Action
Sentinel Worlds I	07/89	92	Adventure
Shanghai Warriors	05/89	47	Action
Sherlock	04/89	100	Kopfnuß
Shogun	07/89	90	Adventure
Shoot-Out	02/89	46	Action
Shutdown	03/89	61	Sport
*Silkworm	09/89	8	Action
Silpheed	07/89	14	Action
Sim City	10/89	86	Strategie
Simulgolf	05/89	51	Sport
Sixiang	04/89	12	Action
Skat	10/89	87	Strategie
Skate of the Art	10/89	36	Action
Skateball	04/89	86	Blickpunkt



ASM-Service

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Skateball	05/89	12	Action
Skweek	07/89	16	Action
Slayer	01/89	28	Action
Sleeping Gods Lie	07/89	54	Blickpunkt
Sleeping Gods Lie	09/89	90	Adventure
Slider	02/89	63	Strategie
Soccer Manager Plus	10/89	90	Strategie
* Sonson II (PC-Engine)	09/89	74	Action
* Space Harrier (Sega Mega)	07/89	68	Action
* Space Quest III	07/89	88	Adventure
Space Spuds	03/89	37	Action
Spherical	05/89	48	Action
Spitting Image	02/89	33	Action
ST' Olympiad	03/89	60	Sport
Start & Run	02/89	131	Anwender
Steel	02/89	46	Action
Steel Thunder	10/89	32	Action
Steve Davis World Snooker	07/89	61	Sport
Stinger (NES)	10/89	62	Action
* Stormlord	09/89	12	Action
Stormtrooper	09/89	15	Action
STOS Maestro	07/89	130	Anwender
STOS-Compiler	10/89	132	Anwender
Street Warrior	04/89	35	Action
Strider	10/89	36	Action
* Stunt Car Racer	10/89	39	Action
Sumera	05/89	83	Strategie
Super Grid Runner	09/89	37	Action
Super Mario Brothers 2 (Nintendo)	03/89	62	Action
Super Scramble Simulator	09/89	62	Sport
Super Thunderblade (16bit Sega)	02/89	49	Action
Superman – The Man of Steel	02/89	28	Action
* Sword of Sodan	02/89	8	Action
T.K.O.	03/89	56	Sport
Taifun of Steel	05/89	82	Strategie
Take Charge	05/89	122	Anwender
Talespin	10/89	131	Anwender
Tank Attack	02/89	64	Strategie
Tank Buster	04/89	14	Action
Tank Command	01/89	26	Action
Targhan	07/89	8	Action
Techno Cop	02/89	40	Action
Teenage Queen	04/89	58	Strategie
Terra Fighter	07/89	50	Action
* Test Drive II	09/89	60	Sport
The American Civil War – Vol. III/McArthur's War	03/89	90	Strategie
The Ashes of Empire (Postspiel)	10/89	28	
The Baseball (Sega Master)	07/89	66	Sport
The Champ	09/89	27	Action
The Deep	05/89	36	Action
* The Games – Summer Edition (16-Bit)	10/89	100	Sport
The Kristal	01/89	44	Blickpunkt
The Kristal	03/89	68	Adventure
* The Last Ninja II	03/89	35	Action
The Last Trooper	05/89	39	Action
The Legend of Blacksilver	02/89	86	Adventure
The Muncher	07/89	52	Action
The Munsters	03/89	16	Action
The National	05/89	79	Strategie
The Newzealand Story	10/89	52	Action
The Paranoia Complex	09/89	34	Action
* The Pioneer Plague	01/89	12	Action
The Real Ghostbusters	07/89	32	Action
The Running Man	09/89	38	Action
* The Story so far – Vol. 2	10/89	50	Kompilat.
The Survivor	01/89	118	Microw.
Thunder Blade	01/89	71	Action
Thunderbirds	10/89	34	Action
* Thunderblade	02/89	42	Action
Thunderwing	04/89	18	Action
Tiger Road	02/89	12	Action
Tim & Struppi auf dem Mond	09/89	142	Blickpunkt
Time Runner	09/89	18	Action
Time Scanner	09/89	40	Action
Time Soldier (Sega)	09/89	74	Action
Times of Lore	02/89	85	Adventure
TIP TOP	02/89	132	Anwender
Tischtennis Simulator	10/89	104	Sport
Titan	03/89	40	Action
Tokado	05/89	83	Strategie
Tom & Jerry	04/89	45	Blickpunkt
Tom und Jerry	05/89	13	Action
Tomcat	04/89	35	Action
Top Gun	01/89	72	Action
Total Eclipse	02/89	44	Action
* Track Suit Manager	05/89	54	Sport
Trailblazer	05/89	104	Oldie
Trained Assassin	09/89	16	Action
Turbo C 1.5	04/89	123	Adventure
* TV Sports Football	03/89	52	Sport
Twilight World	07/89	108	Microw.
Twilight's Ransom	09/89	100	Adventure
two to One	04/89	74	Blickpunkt
Two to One	10/89	54	Action
* Ultima V	02/89	88	Adventure
Universe II	01/89	61	Strategie
* Usas	04/89	8	Action
Veteran	01/89	13	
Veteran	01/89	13	Action
Vette!	07/89	24	Blickpunkt
Victory	04/89	59	Strategie
Victory Road	03/89	9	Action
Video-Archiv	02/89	132	Anwender
Vigilante (PC-Engine)	05/89	56	Action
Vigilante (Sega Master)	05/89	60	Action
Vindex	04/89	46	Action
Vindicators	07/89	45	Action
Virus Killer	07/89	31	Blickpunkt
Voyager	07/89	52	Action
Vulcan	01/89	63	Strategie
Wall Street Wizard	03/89	88	Strategie
Wampum Foxbase +	03/89	122	Anwender
Wanderer 3 D	04/89	9	Action
War in Middle Earth	03/89	84	Strategie
Warp	04/89	77	Action
Warriors of the Wasteland	07/89	18	Action
Wataru (PC-Engine)	10/89	65	Action
Waterloo	09/89	85	Strategie
Wayne Gretzky Hockey	04/89	52	Sport
* WEC Le Mans	03/89	54	Sport
* Weird Dreams	10/89	16	Action
WI-TEX	02/89	130	Anwender
Wicked	10/89	54	Action
Willow	03/89	28	Action
Winning Shot (PC-Engine)	07/89	69	Sport
Wizards & Warriors (NES)	10/89	62	Action
Wizards Castle	05/89	38	Action
Wizmo	04/89	44	Action
Wonderboy III (Sega)	09/89	75	Action
Wondermomo (PC-Engine)	10/89	61	Action
* World Court Tennis	03/89	6	Sport
* Wrestling (PC-Engine)	10/89	56	Sport
X-Copy	01/89	124	Anwender
* Xenon 2 – Megablast	10/89	43	Action
Xevious (NES)	04/89	72	Action
Xorron 2001	02/89	32	Action
Xybots	09/89	45	Action
Y's (Sega)	03/89	64	Action
Zamzara	04/89	44	Action
Zany Golf	04/89	50	Sport
Zeppelin Master Blaster	07/89	51	Action
* Zork Zero	07/89	93	Adventure
Zug um Zug	02/89	26	Education

Gewinner aus ASM 9/89:

Beim **HORRORSOFT**-Wettbewerb gingen viele richtige Lösungen ein. Als Programmierer mußte Michael Woodroffe genannt werden, der neben Personal Nightmare auch schon *Gremlins, Robin of the Wood*, und *Seas of Blood* programmierte. Wer Woodroffe und Titel nannte, nahm an der Verlosung teil, und da ließ sich Horrorsoft nicht lumpen: Ein Videorekorder ging an
Reinhard Kühnel, 3541 Senftenburg, Österreich;
auf das teuflisch gute Video freut sich
Markus Busch, 4100 Duisburg 18.

Die Gewinner der zahlreichen Horrorsoft-T-Shirts werden benachrichtigt.

Noch größere Wellen schlug unsere ASM- und Gremlin-Aktion, bei der unter dem Stichwort **SCRAMBLE** ein Motorrad der Marke Yamaha DT 50 MX (oder eine gleichwertige Maschine) verlost wurde. Wir erhielten zu diesem Wettbewerb zahlreiche Zuschriften, aber nicht jede der genannten Antworten auf unsere Frage war richtig. Zwar ehrt es „Manni" Kleimann nach eigenen Worten, wenn man ihn für die „berühmte" Persönlichkeit hielt, die mit Toni Mang ein paar Runden gedreht hat, doch dies war nicht die Lösung. Ebenso häufig wurden Jürgen von der Lippe und Rita Süßmuth genannt. Unter den Teilnehmern, die Antwort d) Helmut Kohl mehr oder weniger sicher tippten, zog einer das große Los. Den 1. Preis erhielt

Cenk Maruldali, 4053 Juechen
2. Die Gewinner der T-Shirts werden benachrichtigt.

Mit ASM Musik hören! Das ist jetzt dank unserer **ASM-Schnippelchen**-Aktion möglich, bei der wir in jeder Ausgabe einen CD-Spieler verlosen. Der neue musikalische Hörgenuß ging diesmal an
Joachim Heim, 5400 Koblenz.
Er hatte die ASM bis zur Seite 161 gelesen und dort das Schnippelchen entdeckt. Wer es auch diesmal findet und einsendet, steht mit ein bißchen Glück in der nächsten ASM an dieser Stelle.

Achtung, Änderung: Beim MAGIC CANDLE-Test wurde versehentlich eine falsche Telefonnummer angegeben. Wer mehr über das Programm erfahren möchte, wählt bitte 04531/83164, und nur diese Nummer! Thanks.

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb)

Freie Mitarbeiter
Matthias Siegk (mats), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Matthias Siegk

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg.), Birgit Jahn, Regina Sieberheyn, Andrea Kloss

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Gerda Daumann, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

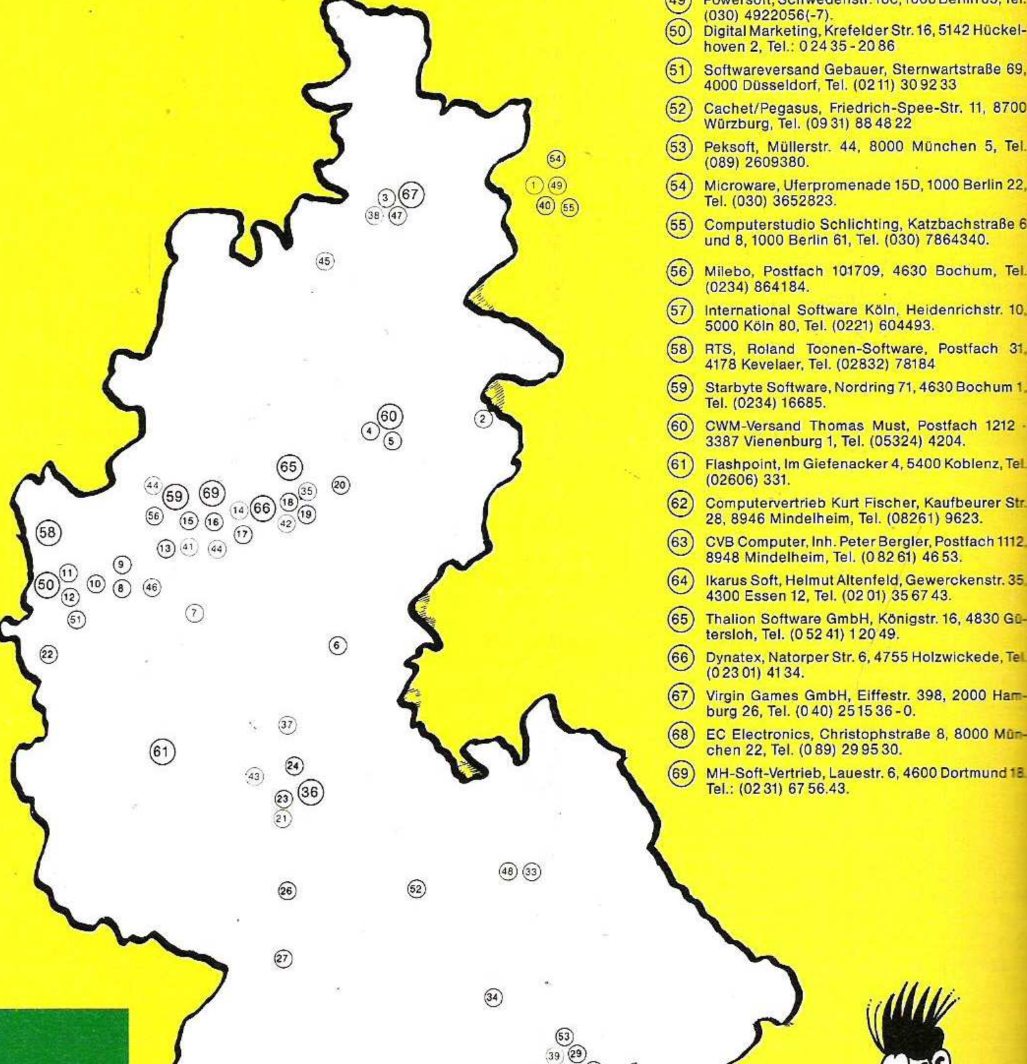


ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
2. Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
3. Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
4. CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45. 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
18. Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.
26. MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.
35. micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
36. G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06174) 7 30 48.

Das ASM-Inserentenverzeichnis



37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.
40. TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
42. Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
45. Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).
46. SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
47. CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
48. Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71
49. Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).
50. Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86
51. Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33
52. Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
53. Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.
54. Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.
55. Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
56. Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.
57. International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.
58. RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184
59. Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.
60. CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.
61. Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.
62. Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.
63. CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112, 8948 Mindelheim, Tel. (0 82 61) 46 53.
64. Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35, 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.
65. Thalion Software GmbH, Königstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel. (0 52 41) 1 20 49.
66. Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel. (0 23 01) 41 34.
67. Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel. (0 40) 25 15 36 - 0.
68. EC Electronics, Christophstraße 8, 8000 München 22, Tel. (0 89) 29 95 30.
69. MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18. Tel.: (02 31) 67 56.43.

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!


Grenzenlos –
Erlebnisstark
ATARI ST Computer –
da steckt Wahnsinns-Power drin
Das sind Computer der Spitzenklasse.
Super stark – dabei echt schnell.
Ob spannende Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Programmieren oder Musik. Alles geht! Mit Superfarben. Oder, so wie's Profis mögen, Schwarz auf Weiß. Mit dem hochauflösenden ATARI Monitor SM 124.
ATARI ST Computer – Höchstleistung auf allen Gebieten. 2 x „Computer des Jahres".
ATARI
. . . wir machen Spitzentechnologie preiswert.
Superprogramme Signum, Calamus, STAD, Lavadraw, PGraph, Imagic, Creator,
Cubase, Twenty Four und viele andere gibts nur für ATARI ST Computer.


Hard Drivin'
DER ULTIMATIVE FAHR-SIMULATOR
– der alle anderen Rennspiele abhängt!
Wie wär's mit einer Probefahrt auf einer Stunt-Piste mit einem PS-strotzenden Sportwagen? Sind sie je über eine Zugbrücke gesprungen oder in einen Looping gebraust? Hier ist Ihre Chance! Vielleicht ist Fahren mit Vollgas nach Ihrem Geschmack. Drücken sie aufs Gas und behalten sie die Kontrolle beim Schlittern in scharfen Kurven und beim Ausweichen vor entgegenkommenden Autos!
Hard Drivin', erhältlich für Ihren Homecomputer, ist nicht nur ein exzellentes Spiel – es ist ein ganz neues Fahr-Erlebnis.
Hard Drivin' – Wann wagen sie eine Probefahrt?
EINE ECHTE DREIDIMENSIONALE WELT AUF IHREM BILDSCHIRM!
AUFREGENDE STUNT-PISTE MIT EINEM 360-GRAD- LOOPING!
QUALIFIZIEREN SIE SICH ZUM DUELL MIT DEN TOP- FAHRERN!
Atari ST Bildschirm Fotos!
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 0 69 / 77 80 25
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved
TM Atari Games Corporation
Programmed by Jurgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.
Veröffentlich von Domark Ltd
Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (069) 706050
IBMPC · Amiga · Atarist · Commodore 64 · Amstrad · Spectrum
DOMARK